GAMER VIDEO

GAMER RETRO

LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO

RETRO

#37
OCT. - DÉC.
2025

FINAL FANTASY TACTICS

LE CHEF-D'ŒUVRE SOMBRE ET SINGULIER DE 1997

SPECIAL MODDING

- LE HOBBY QUI REND LE RÉTRO PLUS VIVANT QUE JAMAIS !
- LES 10 MEILLEURS MODS SUR 10 GRANDS JEUX

VIRTUAL BOY

RÉALITÉ VIRTUELLE, ÉCHEC RÉEL

UN PRÉQUEL CET AUTOMNE

SIMON THE SORCERER

SES CRÉATEURS RACONTENT LES COULISSES DU COME-BACK

ACE COMBAT

LES SECRETS DE LA SÉRIE RÉFÉRENCE DU DOGFIGHT

METROID PRIME

LE JOUR OÙ NINTENDO A RÉINVENTÉ SA SÉRIE CULTE

PATAPON

LE JEU DE RYTHME QUI A MIS LE FEU À LA PSP !

PROFESSEUR LAYTON ET L'ETRANGE VILLAGE

CASSE-TÊTE ET CARTON PLEIN SUR DS !

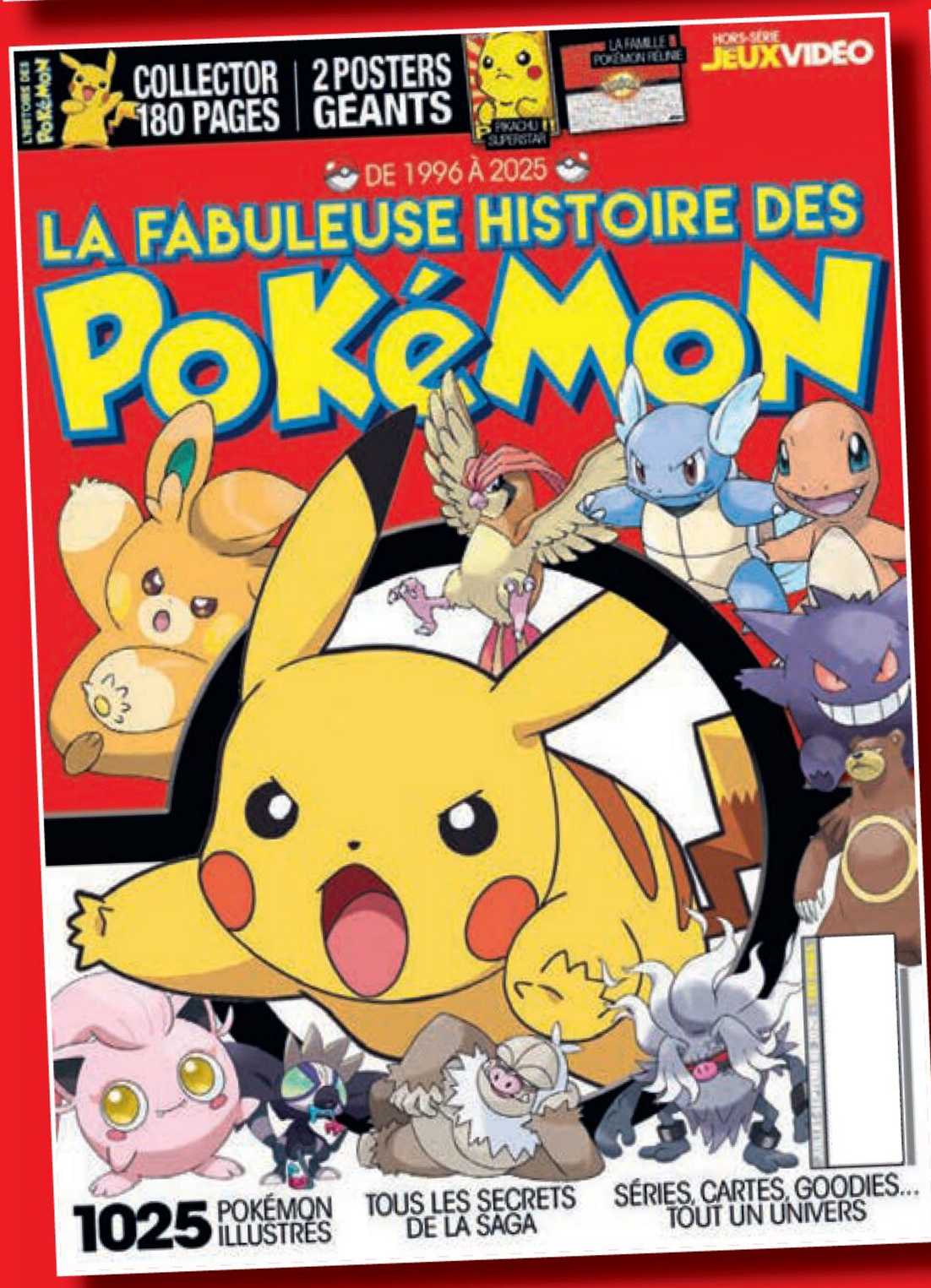
1982 - 2012

30 ANS DE JAMES BOND

RETOUR SUR UNE SAGA AU SHAKER

METROID PRIME : LE JOUR OÙ NINTENDO A RÉINVENTÉ SA SÉRIE CULTE

L'HISTOIRE DU JEU VIDEO



4 NUMÉROS EXCEPTIONNELS EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

BIENVENUE

UN PARI OSE, UNE REUSSITE TOTALE

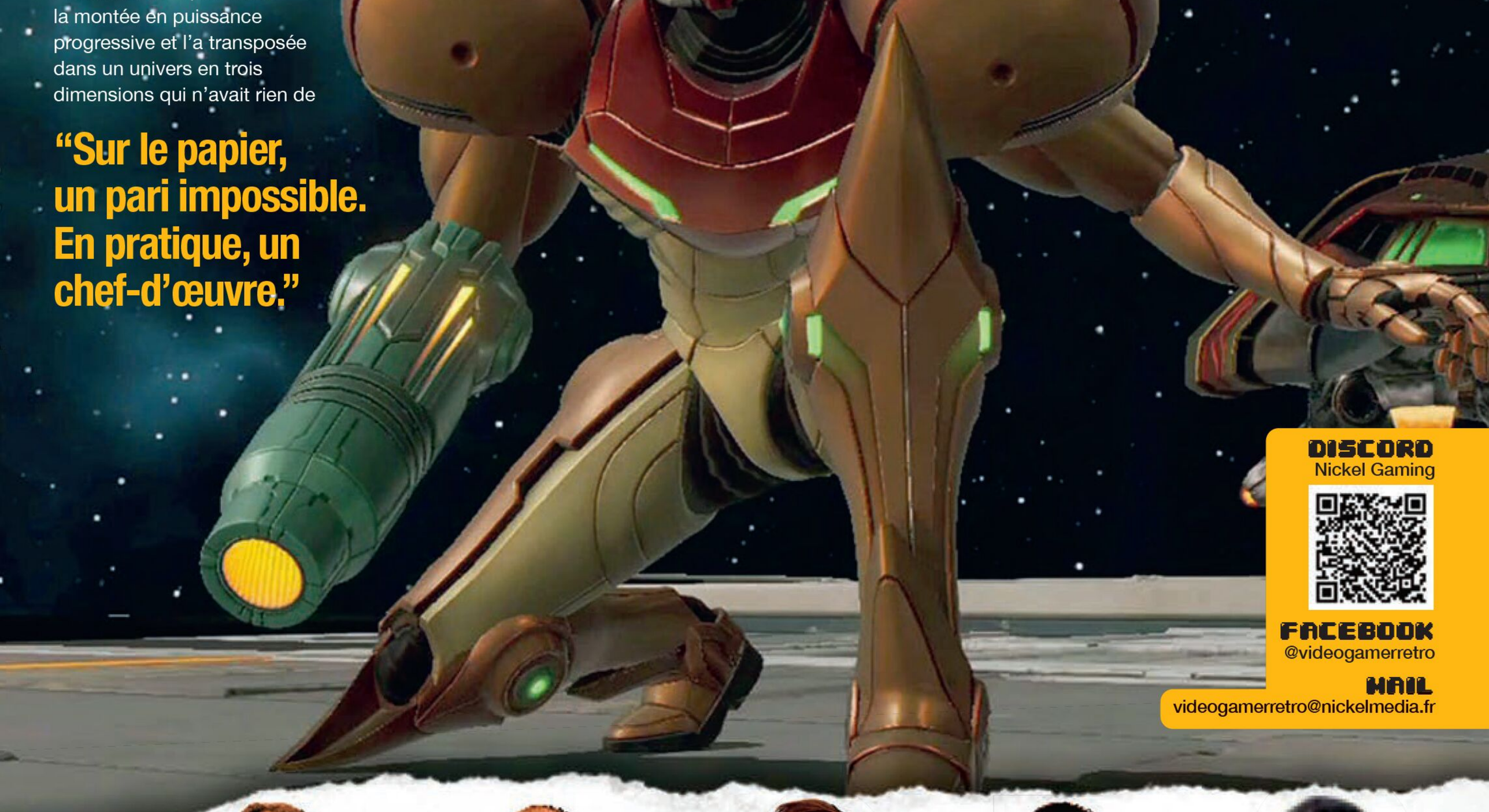
Il y a des jeux qui marquent leur époque, et d'autres qui redéfinissent un genre. Metroid Prime, en 2002, a osé ce que beaucoup considéraient comme une hérésie : transformer une licence culte de l'action-plateforme en 2D en une expérience à la première personne en 3D. Sur le papier, un pari impossible. En pratique, un chef-d'œuvre. En effet, Retro Studios a su capter l'essence de Metroid, l'isolement, l'exploration, la montée en puissance progressive et l'a transposée dans un univers en trois dimensions qui n'avait rien de gratuit. Loin d'être un simple FPS de plus, Prime nous enfermait dans le casque de Samus Aran. C'était moins une question de tir que d'atmosphère : parcourir Tallon IV, c'était accepter de se perdre, d'apprendre, et de reconstruire peu à peu le puzzle d'un monde déchu. 23 ans plus tard, la leçon reste intacte : Metroid Prime n'était pas seulement une réussite technique, c'était une déclaration d'intention.

"Sur le papier, un pari impossible. En pratique, un chef-d'œuvre."

À l'heure où la série revient sur le devant de la scène, avec Metroid Prime 4 : Beyond, prévu normalement cette année et toujours sous la houlette de Kensuke Tanabe (excusez du peu !), il est bon de se souvenir que tout a basculé ce jour-là : quand un «simple spin-off risqué» est devenu un pilier incontournable de l'histoire du jeu vidéo.

Bonne lecture !

Laurent Deheppe



DISCORD
Nickel Gaming

FACEBOOK
@videogamerretro

MAIL
videogamerretro@nickelmedia.fr

LAURENT DEHEPPE
Faut que ça roule ! Courses, rallyes, simulations : le pilote, c'est lui !

CHRISTOPHE COLLET
Faut que ça bouge ! Grandes épopées, virtuelles ou pas : le globe-trotter, c'est lui !

CHRIS. OTTL
Faut que ce soit old ! Eh oui, le plus jeune de l'équipe est branché rétro˜: le vieux, c'est lui !

HUNG NGUYEN
Faut que ça saute ! Sport, bizarreries et plate-forme : le sauveur de princesses, c'est lui !

JEAN-MARC DELPRATO
Faut que ça parle ! Adaptations ciné/JV, jeux d'aventure : l'intello, c'est lui !

GAMER RÉTRO

SERVICE ABONNEMENTS
Abomarque
CS 60003
31242 L'Union Cedex
Email : abo@nickelmedia.fr
Téléphone : 01 44 70 72 32
Web : abo.nickelmedia.fr
Tarif France pour 1 an : 25,90 €
Prix au numéro : 7,90 €
Trimestriel

RÉDACTION
191-195, avenue Charles de Gaulle
92200 Neuilly-sur-Seine
Email : videogamerretro@nickelmedia.fr
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe
Création graphique : Éric Sallé
Ont collaboré à ce numéro : Christophe Collet, Matthieu Collin, Michael Lemoine, Hung Nguyen, Christophe Öttl, Stéphane Philippon, Cyril Trigoust.

DIRECTION D'ÉDITION
Sloop Consulting - info@sloopbiz.com

PUBLICITÉ
191-195, avenue Charles de Gaulle -
92200 Neuilly-sur-Seine
Email : publicite@nickelmedia.fr

GESTION VENTES AU NUMÉRO (REASSORT)
(réservé aux dépositaires et diffuseurs)
A Juste Titres
Tél. : 04 88 15 12 42
Magazine disponible sur www.direct-editeurs.fr
Diffusion : MLP
Impression : BLG Toul
ZI Croix de Metz – 54200 Toul-France

Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : 1029 K 93505
ISSN : 2556-6741

VIDEOGAMER RÉTRO est édité par Nickel Media SASU au capital de 40 000 €
Président : Sloop Consulting FZ-LLC
Associé unique : Didier Macia
Directeur de la publication : Didier Macia
RCS de Nanterre : 789 870 433
Siège social : 191-195, avenue Charles de Gaulle - 92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. : 01 40 88 11 00 - Fax : 01 40 88 11 99

Tous droits de reproduction réservés
VIDEOGAMER RÉTRO est une marque déposée

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *VIDEOGAMER RÉTRO* est interdite sans accord de Nickel Media. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à *VIDEOGAMER Rétro*, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

L'ACTUALITÉ DU JEU VIDEO

JEUX VIDEO
NUMÉRO SPÉCIAL
TOUTES LES NOUVEAUTES
2025 - 2026
LA SURPRISE REMATCH
Inventif et surprenant, le renouveau du jeu de foot !
DEATH STRANDING 2
Le chef d'œuvre de Kojima, méritait-il une suite ?
LE PLEIN DE MATOS !
On a testé les dernières sorties pad, casques, racing...
TOTAL JEUX VIDEO
JUIL.-SEPT. 2025
NUMERO 30
PLAYSTATION - XBOX - SWITCH - PC
NOUVEAUTÉS 2025-2026
LES 85 JEUX LES PLUS EXCITANTS, INATTENDUS, INCONTOURNABLES !
+ LES TESTS !
Mario Kart World, Death Stranding 2, Rematch, F1 25, Doom : The Dark Ages The Alters, Crown Gambit, Dune: Awakening, Elden Ring: Nightreign...
À NE PAS LOUPER !
LES 10 GROSSES SORTIES DE L'ÉTÉ
Donkey Kong Bananza
Une exclu Switch 2 explosive !
Shinobi : Art of Vengeance
Un ninja en grande forme
Mafia: The Old Country
Un préquel al dente !
MGS Delta : Snake Eater
Un remake très ambitieux

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

BIENVENUE DANS *VIDEOGAMER RÉTRO* !

SOMMAIRE #37

p.08

ATARI
5 nouveaux titres pour les «+»

p.10

GAMECUBE
Ses jeux sur le Nintendo Online

p.12

SYSTEM SHOCK 2
Le remaster tant attendu

p.13

THE DRIFTER
Un polar à essayer d'urgence !

p.16

1984
L'année des petits nouveaux

p.18

DONKEY KONG 64
La rareté en 3D de la série

p.34

20 JEUX DE SPORT
Ils ont fait suer les 80's et les 90's

p.40

SIMON THE SORCERER
À la découverte du préquel

p.46

1994
L'année de la SNES

p.48

LES MODS RÉTRO
Une nouvelle vie pour les vieux

p.56

PATAPON
Et ron et ron le grand Patapon

p.60

VIRTUAL BOY
Le raté de la réalité virtuelle

p.66

ACE COMBAT
L'art du combat aérien

p.72

DUNE II
La meilleure traversée du désert

p.78

FINAL FANTASY TACTICS
Tactique rime avec tragique

p.84

PROFESSEUR LAYTON
Remue-méninges !

p.90

30 ANS DE JAMES BOND
À l'épreuve des balles et du temps

p.98

MAFIA
Un hit sorti il y a 23 ans

LE JOUR OÙ NINTENDO A RÉINVENTÉ SA SÉRIE CULTE

p.24

TOUS LES JEUX DE CE NUMÉRO

10-Yard Fight	P.36
1080° Snowboarding	P.39
Ace Combat	P.66
Avalanche	P.09
California Games	P.36
Countermeasure 2	P.09
Donkey Kong 64	P.18
Double Dribble	P.36
Dune II	P.72
F-Zero GX	P.10
FIFA International Soccer	P.38
Final Fantasy Tactics	P.78
Gradius	P.06
Ice Hockey	P.37
International Superstar Soccer	P.38
Kick Off	P.37
Mario Smash Football	P.11
NASL Soccer	P.35
NBA Jam	P.38
NBA Live 95	P.38
NES Open Tournament Golf	P.37
Olympic Gold : Barcelona '92	P.37
Patapon	P.56
Pong	P.35
Professeur Layton et L'Étrange Village	P.84
Punch-Out!!	P.36
Simon the Sorcerer Origins	P.40
SoulCalibur II	P.11
Super Circus Atari	P.09
System Shock 2	P.12
Tennis for Two	P.35
The Drifter	P.13
The Legend of Zelda : The Wind Waker	P.10
Tiger-Heli	P.08
Tony Hawk's Pro Skater	P.39
Track & Field	P.35
Virtua Tennis	P.39
Wave Race 64	P.39

Retour en… 1985

GRADIUS

Plus qu'un retour en 1985, c'est à un voyage à travers les années 80 et 90 que l'on vous convie en évoquant Gradius. Car récemment est sortie une compilation nommée Gradius Origins, qui regroupe plusieurs épisodes, chacun décliné en différentes versions. Du premier Gradius au spin-off Salamander II (1996), ce sont 10 ans de shoot'em up qui sont revisités dans Gradius Origins avec un soin maniaque qui devrait plaire aux fans du genre. Versions japonaises et américaines de la plupart des jeux, parfois même des prototypes non sortis qui ajustent des éléments de gameplay : au total, 6 titres sont présentés en 18 versions ! Seuls les gros connaisseurs verront les subtilités, mais tous les amateurs de shoot trouveront leur compte en (re)découvrant Gradius. Une saga passée culte, et on comprend pourquoi ! En plus de nous permettre d'y jouer dans les meilleures conditions sur nos TV 4K, Konami s'est fendu de tous les bonus qu'on aime retrouver dans ces compilations : sauvegardes rapides, rewind, mode facile (ce n'est pas de refus !) voire invincible, classements en ligne, galeries sonore et visuelle… C'est très complet et satisfaisant. Cerise sur le gâteau, Gradius Origins propose un 7e jeu, original celui-là : Salamander III, qui répond selon les développeurs à la question « à quoi aurait ressemblé la suite de Salamander II si elle était sortie en 1998 » ? Nous avons maintenant la réponse, et elle a de l'allure avec un gameplay dynamique, de belles idées et, pour faire honneur à la série, une difficulté à s'arracher les cheveux. Gradius Origins est sorti sur toutes les machines, y compris la Switch, et c'est le meilleur moyen de retourner en 1985… et au-delà !

ATARI 2600+ ET 7800+

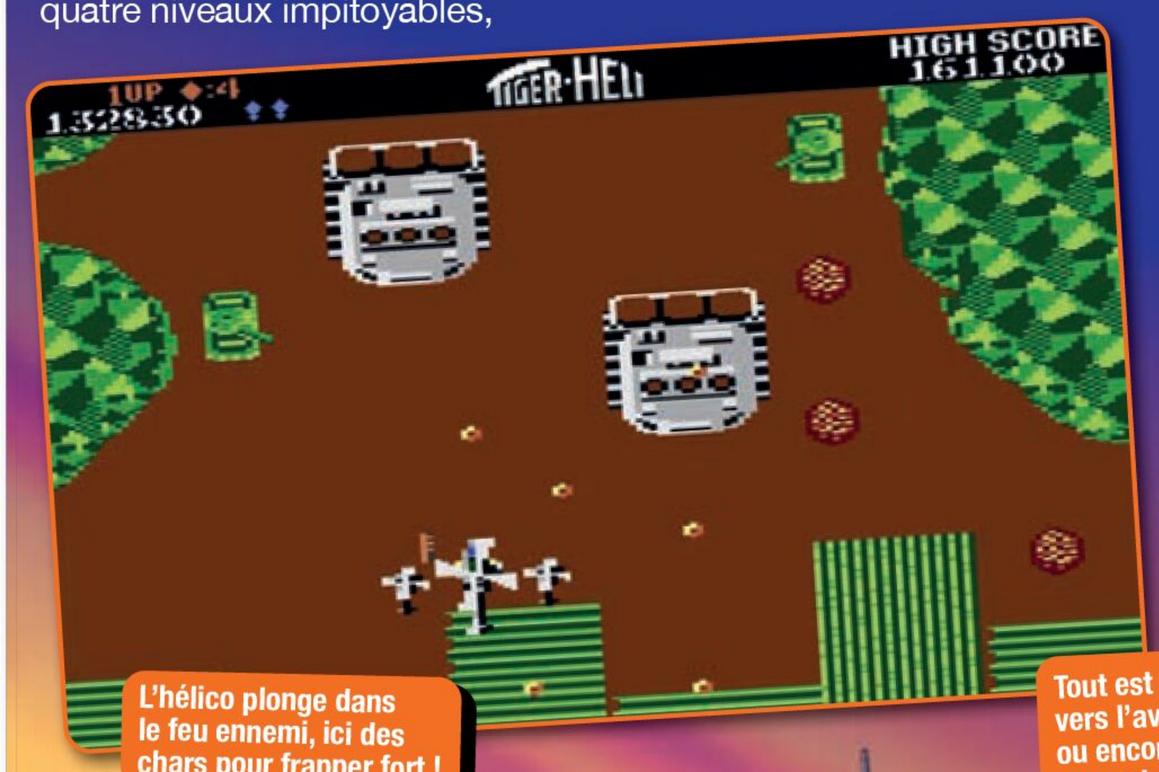
5 NOUVEAUX TITRES DISPO !

Avalanche, Countermeasure II, Dark Chambers, Super Circus Atari et Tiger-Heli, sont disponibles pour les consoles «+» d'Atari. L'occasion pour nous de revenir sur ces jeux. Suivez le guide…

TIGER-HELI

TOUT EN FURTIVITÉ

Tiger-Heli fait enfin ses débuts sur consoles Atari avec une version entièrement repensée. Dans cette édition 40e anniversaire, vous reprenez les commandes de l'hélicoptère furtif le plus sophistiqué jamais conçu. Objectiçf : franchir quatre niveaux impitoyables, mitrailler des chars, des tourelles, des convois blindés, tout en recrutant jusqu'à deux mini-hélicoptères, véritables alliés volants doublant votre puissance de feu. Cette relecture, fidèle à l'esprit de l'arcade de 1985, ajoute sa propre patte : musique originale conçue pour les puces POKEY + TIA, pour coller au plus près des sensations Atari. Pour cette version, on note des différences, comme une densité d'ennemis plus élevée ou des collisions plus punitives, mais ça ajoute un twist frais à un classique. Le rythme, tendu et exigeant vous garde sur le fil. Un classique vertical longtemps absent de la ludothèque. C'est aussi un symbole : quarante ans après l'arcade, Tiger-Heli trouve sa place dans l'écosystème Atari, avec réalisation et difficulté millimétrée, pour le score-attack, et confirme que le shoot rétro a encore beaucoup à offrir. Le packaging est à la hauteur : cartouche collector, jaquette rétro, manuel couleur illustré. Le lancement officiel a eu lieu le 15 août 2025, aux côtés des autres rééditions.



L'hélico plonge dans le feu ennemi, ici des chars pour frapper fort !

Tout est possible : tirer des rafales vers l'avant, lâcher des bombes, ou encore utiliser de petits hélicos secondaires.

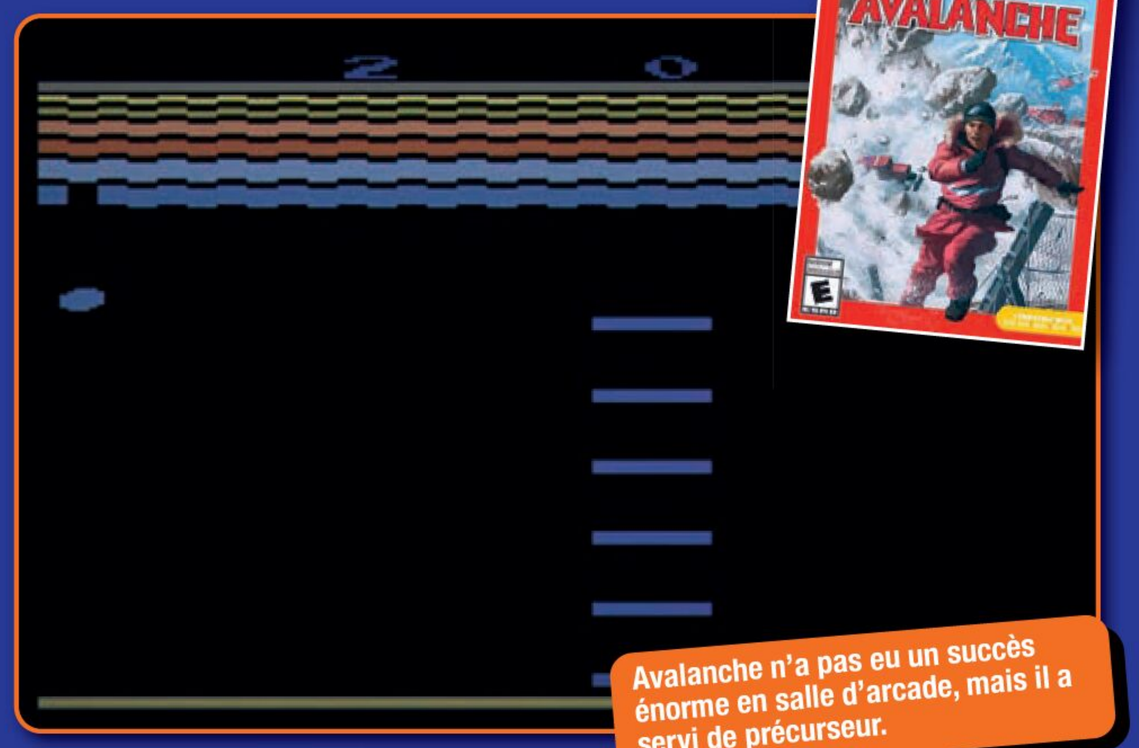
"Un classique vertical longtemps absent de la ludothèque Atari."

AVALANCHE

GARE À LA CHUTE !

En 1978, Avalanche débarque en arcade avec un concept aussi simple qu'addictif : des blocs dévalent l'écran, et vous devez les intercepter à l'aide de plateformes mobiles. Chaque niveau réduit le nombre de plateformes disponibles, tandis que la vitesse et la taille des blocs évoluent, créant une tension croissante. Pas d'histoire complexe : juste l'urgence de contenir la chute inéluctable.

Derrière cette mécanique épurée se cache un gameplay redoutable, qui demande réflexes, précision et sang-froid. Considéré comme un pionnier du genre "catcher", Avalanche a inspiré des titres cultes comme Kaboom! et reste un jalon du catalogue Atari. Son efficacité réside dans son minimalisme : une avalanche de blocs à arrêter, un défi sans fin où la maîtrise du paddle devient la clé de la survie.



Avalanche n'a pas eu un succès énorme en salle d'arcade, mais il a servi de précurseur.

COUNTERMEASURE 2

TROUVEZ LE CODE

Countermeasure 2 vous replonge dans la tourmente d'une mission à haut risque : à bord de votre char blindé, vous infiltrez un territoire hostile, traquez les ennemis et cherchez à désamorcer une attaque nucléaire modélisée autour d'un « FailSafe code » à craquer. Chaque niveau vous fait traverser des terrains variés, affronter des adversaires mobiles et surveiller votre jauge de carburant, une erreur, et c'est l'explosion. Inspiré d'un classique Atari, ce titre modernise le conflit avec six nouvelles étapes, des graphismes repensés et de précieux power-ups pour pimenter le défi. Le tout est livré dans un packaging collector soigné, avec manuel coloré, illustrations rétro et entretien exclusif avec le programmeur. Stratégie, réflexes et tension explosive se conjuguent dans ce shooter tactique au parfum rétro revisité.

DARK CHAMBERS

BIENVENUE DANS LES LABYRINTHES

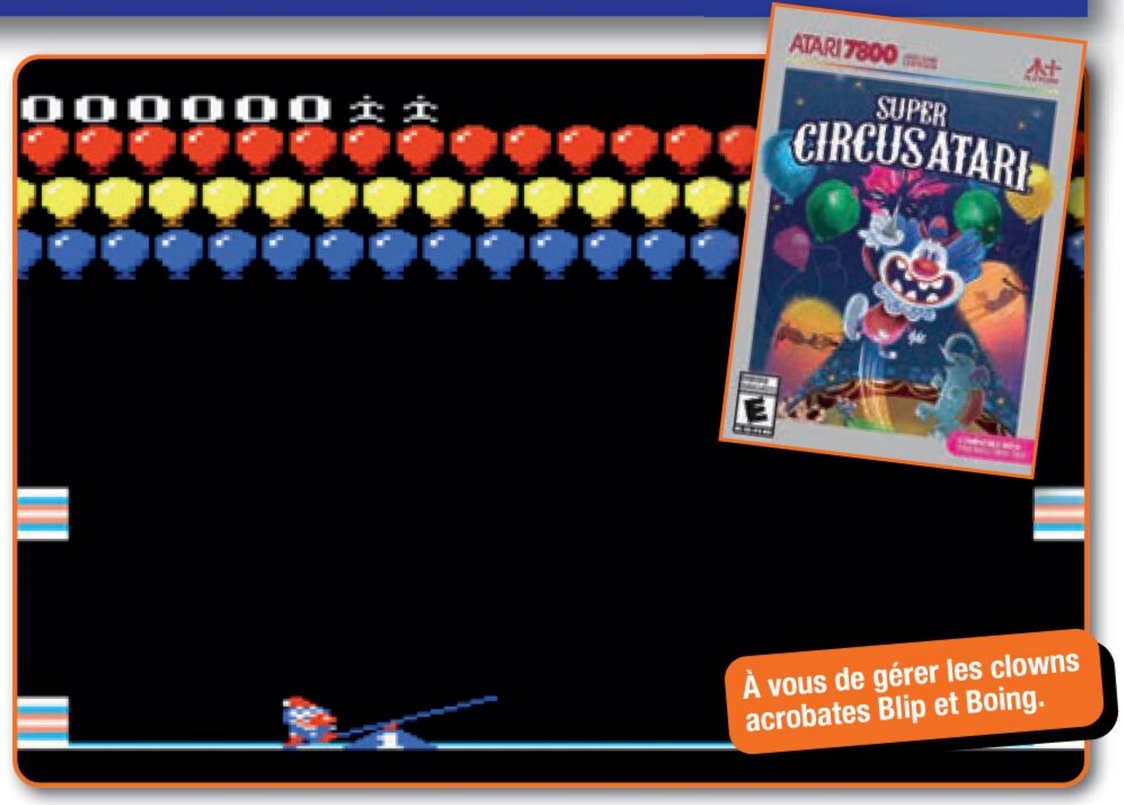
Sorti en 1988 sur Atari 2600 et 7800, Dark Chambers propose une plongée sombre dans des labyrinthes infestés d'ennemis. Inspiré de Gauntlet, il en reprend l'exploration en vue de dessus mais adopte un rythme plus posé et stratégique. Vous incarnez un aventurier armé d'un arc et de flèches enflammées, chargé de survivre dans des donjons remplis de squelettes, zombies et démons. Chaque niveau est un dédale où il faut gérer munitions, santé et clés pour progresser. La particularité : les ennemis évoluent en fonction des coups reçus, passant d'une forme puissante à une créature plus faible jusqu'à disparaître. Le jeu alterne tension et gestion, privilégiant la réflexion à la frénésie. Avec ses graphismes sobres mais efficaces et son ambiance oppressante, Dark Chambers s'impose comme l'un des derniers grands représentants du style aventure-action sur consoles Atari. Jouez en solo ou à deux pour explorer le labyrinthe avec un ami.

Il faut trouver de la nourriture et des boissons pour booster votre force.

SUPER CIRCUS ATARI

CATAPULTE DE CLOWNS

Super Circus Atari réinvente le classique de 1980 avec une énergie nouvelle. Le principe reste le même : projeter vos clowns depuis une bascule pour éclater des rangées de ballons, éviter la chute et viser le score ultime. Mais cette version anniversaire va plus loin : graphismes plus colorés, animations fluides, vitesse accrue et musiques inédites optimisées. Chaque saut devient plus risqué, chaque série de ballons plus exigeante, et la densité des obstacles met vos réflexes à rude épreuve. Le jeu propose 8 nouveaux bonus, 3 niveaux de compétence, 2 modes de jeu et des options uniques pour 2 joueurs. L'expérience est nerveuse, tendue, mais toujours joyeuse grâce à l'habillage forain. Le mode deux joueurs décuple le fun, transformant la piste de cirque en arène de rivalité.



À vous de gérer les clowns acrobates Blip et Boing.

LA GAMECUBE EST DE RETOUR !

Avec la sortie de la Switch 2, le Nintendo Online ajoute une corde à son offre rétro˜: la GameCube ! L'occasion pour les fans de se replonger dans des titres forts du début des années 2000. Revenons sur les premiers jeux disponibles.

THE LEGEND OF ZELDA the Wind Waker

LINK VERSION TOON

Accueilli tièdement à sa sortie, The Wind Waker est désormais reconnu pour ce qu'il est˜: un excellent Zelda.

Que la déconvenue fut rude, à l'époque ! Alors que la plupart des possesseurs de GameCube fans de Zelda attendaient une version « réaliste » de leur héros préféré (en conformité avec la fameuse vidéo technique dévoilée quelques années plus tôt), voilà qu'arrive en 2003 un Link ramené à l'enfance, cartoon et tout mimi. Si le style graphique du jeu déroute, c'est la même chose sur le fond avec une aventure qui ne semble pas se dérouler à Hyrule, ou alors un Hyrule envahi par les eaux ! Un Link enfantin qui se déplace en bateau : la coupe est pleine pour les fans, qui réservent au titre un accueil mitigé – la presse, en revanche, lui donne d'excellentes notes. 20 ans plus tard, que reste-t-il de Zelda : The Wind Waker ? De belles choses, en vérité. S'il faut se faire à la maniabilité un peu exécrable dans son portage Switch, l'aventure réserve de grands moments, d'autant qu'elle est en réalité plus classique qu'elle en a l'air, avec ses items à trouver et ses donjons à arpenter. Les mécaniques historiques de Zelda se fondent très bien dans l'univers original de Wind Waker, créant un ensemble harmonieux, léger de prime abord mais plus profond que prévu. Une réussite, encore.

Image chinée sur Reddit et signée r/WindWaker, qui a fini le jeu à 100% : il n'a plus rien à faire. Chapeau l'artiste !

F-ZERO GX

ACCÉLÉRATION MAITRISÉE

Désormais totalement culte et complètement au point mort, la série F-Zero accueillait en 2003 un flamboyant épisode sur GameCube˜!

Si nous avions su, à l'époque, que F-Zero GX serait le dernier épisode majeur de la série (on écarte les déclinaisons GBA, pardon pour elles), nous en aurions sans doute plus profité ! Mais que voulez-vous, les voies du jeu vidéo sont impénétrables et pour le moment, nous sommes donc ravis de voir revenir F-Zero par le biais des jeux rétros GameCube sur Switch 2 ! F-Zero GX, c'est un peu l'aboutissement du concept lancé en 1990 sur Super NES : des courses futuristes à la fois fun et techniques, des sensations de vitesse qui décoiffent, des circuits qui donnent le tournis… C'est simple, carré, sans fioriture, presque aride dans le contenu mais tellement fun qu'on pardonne. Sur GameCube, le titre ajoute un mode histoire pour la blague et un éditeur de bolides : ça suffit à notre bonheur car à vrai dire, le fun est ailleurs. F-Zero, revient !

Graphismes affinés, vitesse boostée et contenu augmenté : la version GameCube assure !

LINK DANS LA MÊLÉE

Il y a les bons jeux de combat, et il y a les grands jeux de combat. SoulCalibur II fait partie de ces derniers, et la GameCube en a bien profité.

Entre la fin des années 90 et le début des années 2000, la 3D donne des idées à pas mal de studios amateurs de jeux de baston, qui en profitent pour s'éloigner des sempiternels Street Fighter et autres Final Fight-like. Les propositions pleuvent, parfois sympathiques (Dead or Alive, Bloody Roar), parfois carrément géniales : c'est le cas de SoulCalibur. Avec ses graphismes qui épatent dès les premiers épisodes (SoulCalibur sur Dreamcast en 1999, Soul Edge pour les puristes en 1996), ses combats à l'arme blanche qui tranchent (ahah) avec le reste des jeux de baston (coucou Tekken), et surtout avec son gameplay aussi profond qu'accessible et fun pour les débutants, le titre de Namco a tout bon. En 2003, SoulCalibur II pousse les curseurs à fond avec des effets graphiques toujours plus explosifs, des arènes superbes et des combats toujours plus intenses. En bonus et pour faire parler, chaque console s'offre un personnage exclusif : Heihachi Mishima (venu de Tekken, justement) sur PlayStation 2 et Spawn sur Xbox. Sur GameCube, la version qui nous intéresse ici, c'est la star ultime qui débarque : Link !

Link est le combattant exclusif de la version GameCube du jeu : classe !

LE ROI DU BALLON ROND

Mario était le roi de la plateforme et le roi du karting˜: en 2005 il décide de devenir le roi du football. Pourquoi pas…

Débarqué un peu après ses trois compères sur l'émulateur GameCube du Nintendo Online, Mario Smash Football étonne dans la mesure où, tout sympathique qu'il est, ce n'est sans doute pas le jeu qu'on attendait le plus. On devine que Nintendo temporise avant de balancer des classiques et en même temps, il fallait bien un jeu Mario. Comme Mario Kart est déjà bien représenté dans l'offre rétro (le jeu SNES, celui de la N64), c'est tombé sur lui ! Après tout, s'agissant d'une nouvelle licence dans l'univers Mario, ce n'est pas si illogique… Mario Smash Football pose les bases de la série : du foot arcade en 5v5 sur un petit terrain, des objets pour se pourrir la vie (bananes, carapaces) et c'est parti ! On l'a compris, Mario Smash est au foot ce que Mario Kart est au racing. Avec un peu moins de fun peut-être, les parties étant forcément plus répétitives que des courses sur des tonnes de circuits… Cela dit, à quatre, c'est un bazar plutôt cool !

Il n'y a qu'avec Mario qu'on trouve un dragon crachant du feu sur un terrain de foot !

ET LA SUITE ?

À l'heure où nous écrivons ce magazine, d'autres jeux GameCube sont prévus dans le catalogue Nintendo GameCube – Nintendo Classics de la Switch 2, et sans doute que certains sont sortis à l'heure où vous nous lisez. Les voici : Super Mario Sunshine, Fire Emblem : Path of Radiance, Pokémon XD : Le Souffle des ténèbres, Chibi-Robo!, Luigi's Mansion et Pokémon Colosseum !

Le début de l'aventure est rude : peu de munitions et pas beaucoup de pouvoirs.

SYSTEM SHOCK 2

LE REMASTER TANT ATTENDU EST LÀ !

Jeu fondateur de la fin des années 90, System Shock 2 a enfin droit à un remaster en bonne et due forme. Aux manettes, l'inénarrable studio Nightdive, déjà à l'œuvre sur le remake du premier épisode.

Lorsque l'on évoque le genre, ô combien populaire sur PC, de l'immersive-sim, on pense bien entendu à Deus Ex, à Thief ou à Ultima Underworld. Mais la série System Shock n'est jamais très loin, en particulier son deuxième épisode auquel Bioshock doit beaucoup et pour cause : c'est le même studio qui en est à l'origine. Irrational Games s'est en effet retrouvé à la tête du développement de System Shock 2 à la fin des 90's, terreau fertile qui va permettre à Ken Levine de travailler ses idées pour Bioshock. System Shock 2 est donc un jeu important dans l'histoire du jeu vidéo, mais c'est surtout une suite qui repousse toutes les limites par rapport au premier épisode. System Shock 1 était en effet une sorte "d'Ultima Underworld dans l'espace", presque un dungeon-crawler qui ne disait pas son nom. Avec System Shock 2, Irrational Games explose les barrières de la progression et propose un titre plus ouvert, où la variété d'approche est réelle, grâce notamment à un aspect RPG plus poussé. Si le level-design n'est pas aussi ingénieux que chez d'autres ténors du genre (Deus Ex, encore lui), la base spatiale infectée par l'IA Shodan est tout de même moins "étriquée" que dans le premier titre. Surtout, System Shock 2 met bien plus l'emphase sur l'horreur spatiale, avec quelques monstres dégoutants et des jumpscare bien placés. On sent presque les graines de Dead Space, quasiment 10 ans avant.

UN GRAND CLASSIQUE DANS SA VERSION "DÉFINITIVE"

Nous voici revenu en 2025 et nous accueillons donc System Shock 2 : 25th Anniversary Remaster avec beaucoup d'enthousiasme, d'autant plus que Nightdive est à nouveau aux commandes. Contrairement à System Shock 1 qui a profité d'une véritable remake en 2023, nous sommes ici face à un remaster luxueux, qui garde le moteur d'origine, mais rend le tout bien plus agréable à jouer sur une machine moderne. Support des hautes résolutions, du format 21:9 (sur PC), animations et textures retravaillées, support des mods, ajout d'un mode multijoueur… Les améliorations sont nombreuses et on ne voit plus vraiment de raison de jouer à la version d'origine, si ce n'est pour votre culture. L'un des ajouts les plus intéressants, mais perfectible, reste le support complet des manettes. En 1999, System Shock 2 était avant tout pensé pour le combo clavier/souris, avec une interface en conséquence. Sans être parfait, le "portage" manette fonctionne ici correctement, même si l'on a parfois l'impression d'être un poulpe qui doit appuyer sur plusieurs touches en même temps. Bref, si vous êtes sur PC, clavier et souris reste à privilégier, mais l'expérience s'envisage tout à fait sur console ! ***M.L.***

Tout le monde vous en veut dans la station, les humains comme les robots !

Sans être véritablement un jeu d'horreur, System Shock 2 peut être souvent stressant.

L'interface de The Drifter est très facile à appréhender, le jeu étant aussi jouable au pad.

THE DRIFTER

UN POLAR FANTASTIQUE À ESSAYER D'URGENCE !

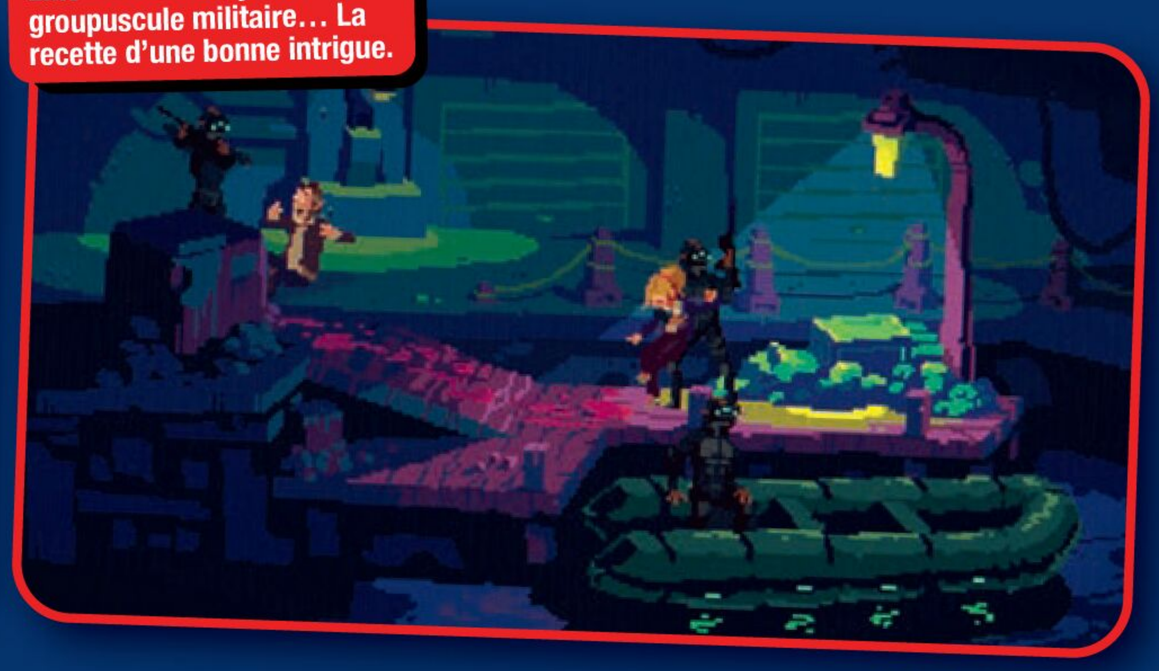
Qui a dit que le jeu d'aventure à l'ancienne était mort ? De nombreux point n'click "modernes" sortent en effet chaque année et s'il faut en retenir un en 2025, c'est sûrement The Drifter.

Genre majeur des années 80 et 90, grâce à des studios mythiques tels que LucasArts ou Sierra, le jeu d'aventure "2D" est quelque peu tombé en désuétude au début des années 2000. Mais c'est sans compter sur la scène indépendante qui, depuis quelques années, s'est emparée du genre et nous propose régulièrement de superbes pépites. L'une des dernières en date se nomme The Drifter qui - pardon pour l'expression usitée - marie à merveille "tradition et modernité". Il y a ce pixel-art, tout d'abord, ces dessins faits main, à la fois un peu grossiers et superbement détaillés, qui rappellent indéniablement les grandes heures de la micro du début des années 90. Mais, dès que le jeu s'anime, on capte immédiatement son aspect contemporain, car jamais un point n'click 90's n'aurait aussi bien bougé. The Drifter est beau, généreux en tableaux foisonnants de détails et profite également d'une partie sonore léchée : doublage intégral, bande-son au cordeau qui lorgne du côté de la synthwave… C'est un régal aussi pour les oreilles.

KING ET CARPENTER EN INFLUENCES PRINCIPALES

Mais un point n'click ne vaut pas grand-chose sans une bonne histoire et il faut reconnaitre que celle de Drifter est aussi originale que prenante : Mick Carter est un "zonard", passant d'un petit boulot à un autre, toujours en galère d'hébergement… Les choses se compliquent encore un peu plus lorsqu'il est témoin d'un meurtre et se retrouve pourchassé par un mystérieux groupe militaire. Durant une petite dizaine d'heures, le rythme de The Drifter ne faiblit pour ainsi dire jamais et les mystères s'empilent. L'intrigue reste malgré tout bien racontée et compréhensible, certains éléments fantastiques étant introduit progressivement. On sent, dans The Drifter, l'amour d'un certain cinéma des années 80, celui de John Carpenter en tête. Sans être jamais totalement horrifique, le titre nous met régulièrement mal à l'aise, que ce soit via quelques apparitions flippantes ou des mises à mort assez violentes. Côté gameplay, The Drifter se veut aussi résolument moderne et évite les énigmes tirées par les cheveux qui nuisent à la progression. Sans être trop simples, les puzzles ont toujours une certaine logique et restent plaisants à résoudre. The Drifter se démarque également par ses phases d'action, qui gardent le rythme "posé" d'un point n'click mais nécessitent tout de même de réfléchir rapidement et de trouver la bonne suite de clics à effectuer. Des moments de tension qui fonctionnent bien, même si leur aspect un peu trop "mécanique" n'est pas toujours évident à saisir. Quoi qu'il en soit, The Drifter est une proposition ultra-rafraichissante dans le genre et il mérite toute votre attention ! ***M.L.***

Attention, The Drifter est pour le moment uniquement en anglais, mais le niveau de langue n'est pas trop élevé.



Enlèvement et mystérieux groupuscule militaire… La recette d'une bonne intrigue.

RÉTRO-ABO

LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDEO
#32
SEGA
AVANT LEUR RETOUR, REDÉCOUVREZ TROIS FRANCHISES MYTHIQUES
STREETS SHINOBI
SCORE
1318
LEVEL 1
LINES 15
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
KILLZONE
QUAND GUERRILLA S'EST FAIT UN NOM
FALLOUT
CHRONIQUES D'UN MONDE DÉCHU
PARASITE EVE
DU ROMAN AU CINEMATIC RPG
UN JOUR LE
GAME BOY
L'HISTOIRE D'UN PARI FOU AUQUEL PERSONNE NE CROYAIT
LE TOP 20 DES MEILLEURS JEUX

OFFRE SPÉCIALE 2025

ECONOMISEZ 18%

ABONNEZ-VOUS !

25,90€ SEULEMENT

PROFITEZ DE TOUS LES AVANTAGES DE L'ABONNEMENT :

1 Réalisez une économie appréciable sur le prix de vente au numéro
2 Votre magazine est livré directement chez vous
3 Recevez vos numéros avant leur parution en kiosque
4 Ne manquez aucun numéro
5 Vous êtes garanti contre toute hausse du prix au numéro

3 MOYENS FACILES DE S'ABONNER

1. Directement en ligne

www.abo.nickelmedia.fr

2. Par téléphone

01 44 70 72 32

3. Par courrier ou email

✔ Complétez et envoyez le bulletin ci-dessous à :
VIDEOGAMER RÉTRO - Abomarque
CS 60003 - 31242 L'Union Cedex

✔ Alternativement, vous pouvez scanner votre bulletin et nous l'adresser par email à :
abo@nickelmedia.fr

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
VIDEOGAMER RÉTRO – Abomarque CS 60003 - 31242 L'Union Cedex

❑ OUI je m'abonne à **VIDEOGAMER RÉTRO** pour **4 numéros** au prix de **25,90** € au lieu de ~~31,60~~ €*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous

❑ Mme ❑ M. (*) Champs obligatoires

Nom* : .....

Prénom* : .....

Société : .....

Adresse* : .....

.....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : .....

Email* : .....

❑ Je souhaite recevoir en avant-première les offres de Nickel Media

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **NICKEL MEDIA**

❑ Carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| (validité minimale 2 mois)

Cryptogramme : |_|_|_| (3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Date et signature obligatoires :

* 4 numéros à 7,90€.
Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/12/2025. Pour l'étranger, tarifs disponibles sur : **abo.nickelmedia.fr**. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut, il ne pourra être mis en place.

R0370

ÇA S'EST PASSÉ EN

1984

Tout le monde veut sa part

Le krach de 1983 a beau frapper l'industrie du jeu vidéo, ça n'empêche pas de nouveaux studios et éditeurs de faire leurs premiers pas. En voici qui tentent l'aventure en 1984˜! Christophe Collet

PSYGNOSIS
DES HITS À LA PELLE

Les choses ont un peu changé aujourd'hui mais dans les années 80, l'Angleterre abrite quelques-uns des plus grands créateurs de jeu vidéo. En retenir un seul paraît compliqué, néanmoins il est clair que Psygnosis sort du lot. Qu'on parle de l'éditeur (Shadow of the Beast, Lemmings, Destruction Derby) ou du développeur (WipEout), la société fondée par Ian Hetherington, Jonathan Ellis et David Lawson collectionne les hits dans les années 90 après s'être fait la main dans la micro avec des jeux comme Deep Space (1986) ou Barbarians (1987). Psygnosis est synonyme de qualité et d'innovation, un mélange très efficace ! À lui seul, son iconique logo donne des frissons aux plus anciens joueurs, qui savent qu'ils auront face à eux un « chouette » jeu (vous l'avez ?). Pour autant, après son rachat par Sony et le carton WipEout en 1995, la firme va sombrer dans l'anonymat sous un nom bien moins sexy : SCE Studio Liverpool, fermé en 2012.

ACCOLADE
VIVE LE SPORT SUR ANTENNE 2 !

Savez-vous qui sont Alan Miller et Bob Whitehead ? Non ? Eh bien ce sont les co-fondateurs d'Activision en 1979. Amoureux des noms de sociétés qui arrivent en premier dans le bottin, nos deux lascars se taillent à San Jose en Californie et fondent, en 1984, Accolade. Le succès arrive vite, façonné par des jeux de sport, qu'on parle de boxe (Fight Night), de course (Test Drive), de base-ball (Hardball!) ou de golf (la série Jack Nicklaus). Si les années 80 font plaisir, les années 90 vont marquer une lente mais ferme descente pour Accolade, qui essore ses séries jusqu'à plus soif avant d'être racheté et fusionné par Infogrames en 1999.

Les Jack Nicklaus Golf sont l'une des premières grandes séries sportives.

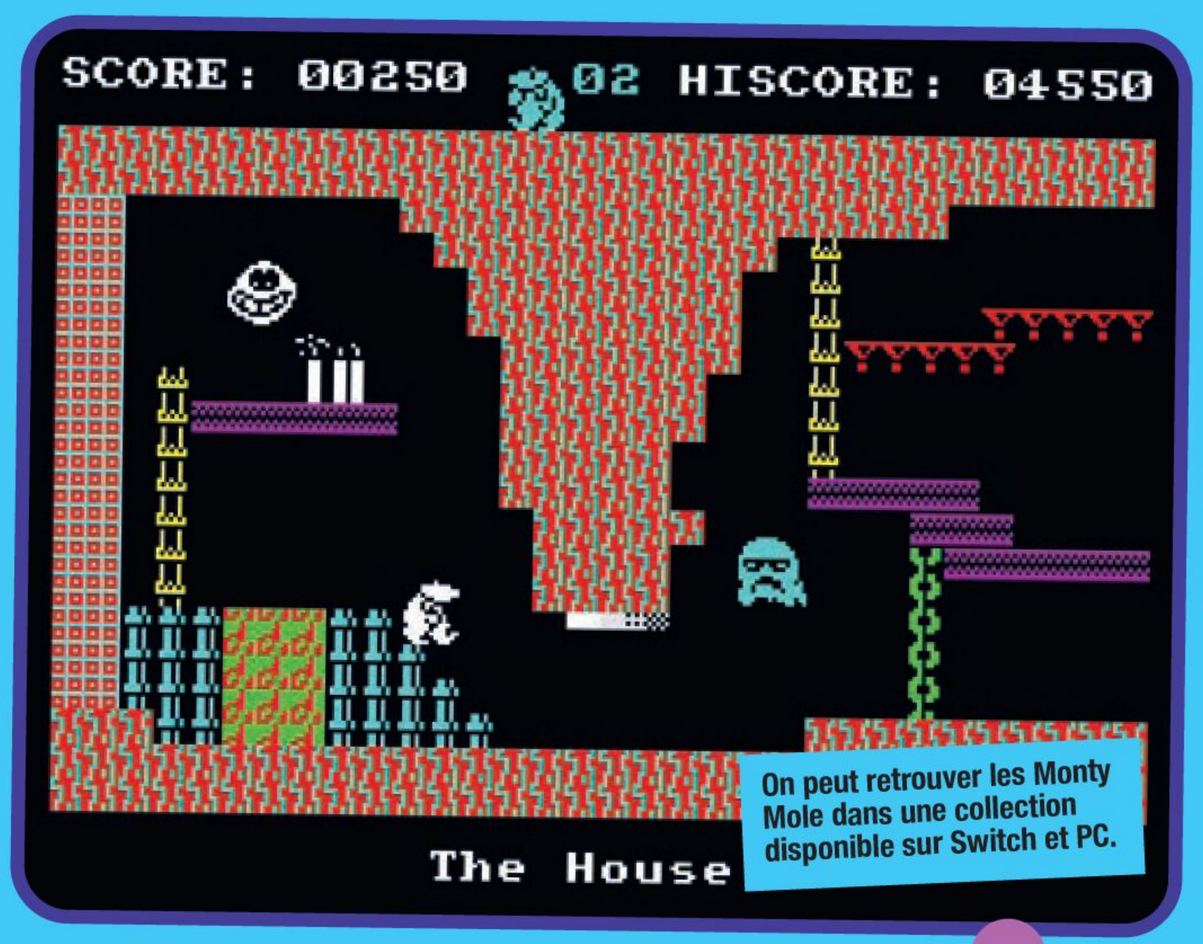
REFLECTIONS
CONDUITE À RISQUE

Après Psygnosis, place à Reflections ! La transition est idéale tant les deux sociétés anglaises ont collaboré sur des titres forts comme Shadow of the Beast (1989) ou Destruction Derby (1995). Mais en 1984 nous n'en sommes pas là : Reflections fait ses premiers pas à Newcastle, fondée par Martin Edmondson et Nicholas Chamberlain qui s'éclatent en développant des jeux sur BBC Micro. Leur clone de Paperboy n'étant jamais sorti, le premier jeu signé Reflections se nomme Ravenskull, en 1986. Le succès viendra avec Shadow of the Beast et surtout, 10 ans plus tard, avec Driver (1999) sur PlayStation. Paradoxalement, c'est le début d'une période trouble pour Reflections avec le rachat par GT Interactive en 1998, le départ de Martin Edmondson au début des années 2000, le passage sous pavillon Atari et la revente à Ubisoft en 2006. Le studio fait aujourd'hui partie de la galaxie Ubi, mais sans projet dédié.

Destruction Derby fait partie des premiers hits de la PlayStation.

Gremlin Graphics
Jamais après minuit !

Les parcours se suivent et se ressemblent pour les boites créées en 1984 ! Les Anglais de Gremlin Graphics vont connaître peu ou prou le même destin que Accolade (ou Reflections, d'ailleurs), avec une belle décennie 80's marquée par un nombre de jeux invraisemblable sur micro (la série des Monty Mole, etc.), un virage 90's laborieux malgré des titres comme Lotus Esprit Turbo Challenge, puis une fin de vie précipitée par le rachat par Infogrames en 1999. Entre-temps, Gremlin Graphics, devenu Gremlin Interactive, se sera offert DMA Design !



On peut retrouver les Monty Mole dans une collection disponible sur Switch et PC.

Kemco
Pas si mobile

Il fut un temps pas si lointain (le début des années 2000) où le nom Kemco disait encore quelque chose aux joueurs. Ce n'est plus le cas aujourd'hui, la firme étant concentrée sur le marché japonais et mobile. Toujours est-il que Kemco est né en 1984, filiale du groupe Kotobuki Engineering & Manufacturing Co. Exit la micro des Anglais qu'on a vu jusqu'ici (Accolade, etc.), Kemco se spécialise en toute logique sur Famicom, avec des séries comme Kid Klown. Mais comme le monde est petit, Kemco est aussi connu pour avoir édité les Top Gear développés par Gremlin Graphics !

Kemco a édité les Top Gear du studio Gremlin Graphics.

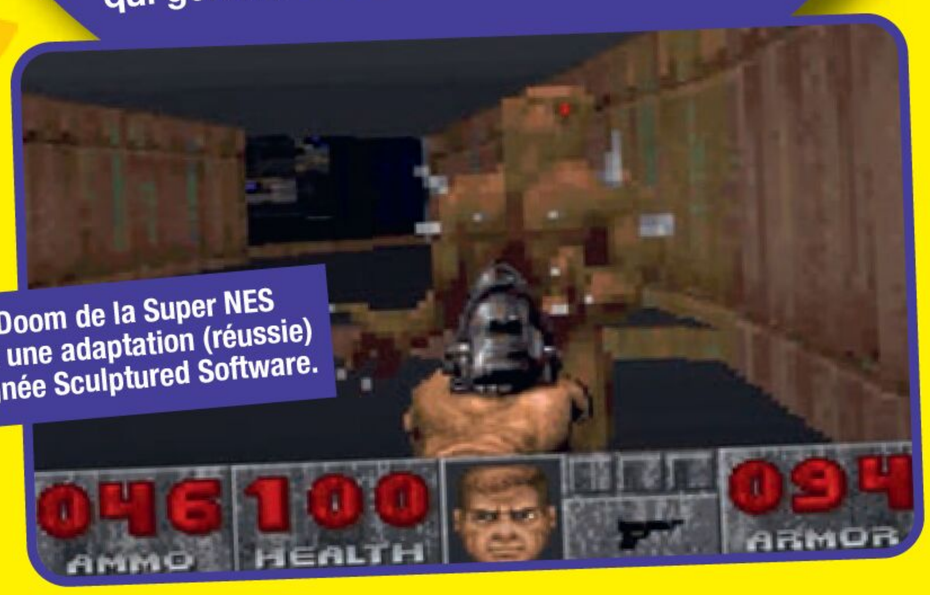
New World Computing
Une dose de magie

Vous reprendrez bien une petite société fondée en 1984 et liquidée au début des années 2000 ? Eh oui, c'est aussi le parcours qu'ont connu les Anglais de New World Computing, une boite d'édition et de développement fondée par Jon et Michaela Van Caneghem et Mark Caldwell. New World Computing n'est pas aussi connu que sa série star : Might & Magic et ses spin-offs, notamment les Heroes of Might & Magic. Le premier est sorti sur Apple II en 1986, c'était Might and Magic : The Secret of the Inner Sanctum ! New World Computing a développé et édité bien d'autres jeux, mais ce sont ses M&M qui sont restés dans l'histoire. Ce sont aussi eux qui lui ont valu d'être racheté par The 3DO Company en 1996 avant que l'aventure ne s'achève pour tout le monde en 2003, après avoir vendu les droits de Might and Magic à Ubisoft.

Might and Magic : The Secret of the Inner Sanctum, le premier d'une longue série !

Sculptured Software
En toute discrétion

Déjà dans les années 80 et 90, il fallait des studios pour adapter les jeux d'une machine sur d'autres supports, par exemple les titres pensés sur micro ou arcade et sortis ensuite sur consoles de salon. C'est à ça que s'est beaucoup employé Sculptured Software, un studio basé à Salt Lake City (Utah) et fondé en 1984 par George Metos, Peter Adams et Bryan Brandenburg. Les Jack Nicklaus Golf d'Accolade (comme on se retrouve !), Doom sur Super NES ou encore Tecmo Bowl sur Game Boy : Sculptured Software a tout fait. Comme la plupart des histoires de cette page, celle de Sculptured s'est arrêté vers 2000, après un rachat par Acclaim en 1995 et des changements de nom (Iguana West, Acclaim Studios Salt Lake City) qui généralement n'augurent rien de bon.



Le Doom de la Super NES est une adaptation (réussie) signée Sculptured Software.

DONKEY KONG 64

LA RARETÉ DE LA FRANCHISE... JUSQU'À AUJOURD'HUI !

Pendant près de vingt-six ans, il a été le seul épisode de Donkey Kong à proposer une expérience 3D. Retour sur un jeu pas comme les autres dans les aventures du gorille de Nintendo. Matthieu Collin

Certains tendent peut-être à l'oublier, mais avant de s'imposer comme la mascotte par excellence de Nintendo, Mario fut précédé par une autre figure majeure : Donkey Kong. En effet, avant de devenir le héros en puissance que l'on connait avec Super Mario Bros. en 1985, c'est sous l'identité de Jumpman que le personnage a fait sa première apparition en 1981, dans le tout premier jeu estampillé Donkey Kong. Éclipsé par celui qui était alors son ennemi, le gorille s'est néanmoins très vite réimposé aux yeux des joueurs entre les mains de Rare, qui lui a offert entre 1994 et 1996 une série de jeux devenue culte : Donkey Kong Country. À l'époque, une nouvelle tendance commençait toutefois à s'imposer : la 3D. C'est pourquoi après une trilogie fructueuse, Rare, toujours dans les bonnes grâces de Nintendo, s'est vu offrir la possibilité de travailler sur un nouvel opus de Donkey Kong. Un opus qui, de la volonté du studio, s'est alors retrouvé à emboîter le pas à l'un des plus gros succès du moment : Super Mario 64. « Je vous parie qu'il s'agit du meilleur jeu d'action en 3D disponible sur n'importe quelle plateforme », se réjouissait alors Shigeru Miyamoto auprès de Shigesato Itoi peu avant sa sortie. Et pourtant, Donkey Kong 64 restera le seul épisode 3D à mettre en scène les aventures du gorille… jusqu'à la sortie de Donkey Kong Bananza en 2025.

Embrasser la révolution 3D

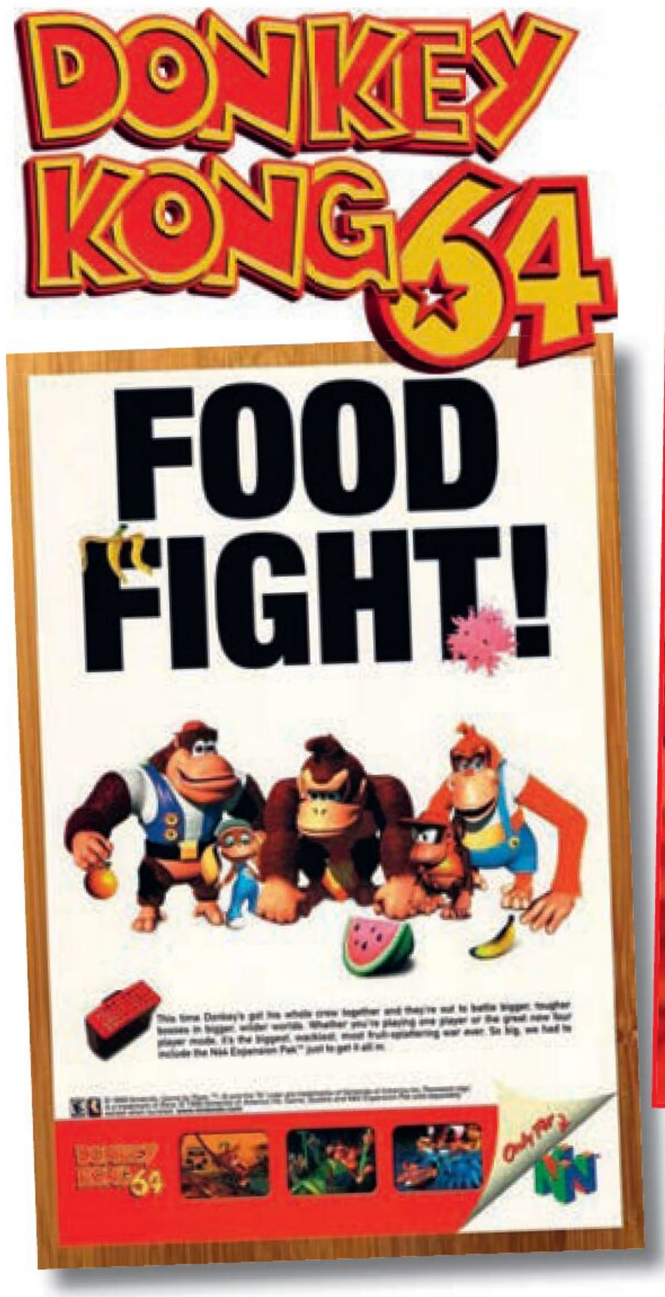
Nous sommes en 1997. Rare vient tout juste d'achever le développement de Donkey Kong Country 3, et une équipe se lance très vite dans le développement d'une suite. À ce moment-là, le studio a alors dans l'idée de produire un jeu de plateforme en 2.5D, qui s'inscrirait dans la lignée des Country avec une approche similaire à celle d'un Crash Bandicoot. Dix-huit mois plus tard, un changement d'envergure s'opère toutefois. Banjo-Kazooie vient tout juste de sortir, il rencontre un succès phénoménal, et cela pousse Rare à se demander s'il ne serait pas plus intéressant de faire de ce nouveau Donkey Kong un successeur spirituel à Super Mario 64. En 1998, un reboot est donc opéré afin de faire basculer le projet comme une expérience entièrement conçue en 3D. Et forcément, cela entraîne l'apparition de quelques difficultés. Par exemple, Rare se retrouve dans l'incapacité

Pour limiter les allers-retours dans les grands niveaux, des points de TP rapides étaient présents un peu partout.

"À CE MOMENT-LÀ, LE STUDIO A DANS L'IDÉE DE PRODUIRE UN JEU DE PLATEFORME EN 2.5D..."

LA CONSTERNATION DE MIYAMOTO

Lors d'une présentation préliminaire réalisée durant le développement du jeu, Miyamoto avait été horrifié de découvrir que Donkey Kong utilisait un véritable fusil de chasse, même s'il ne s'agissait que d'un asset temporaire. Il a donc immédiatement dessiné le lanceur de noix de coco, qui a par la suite été intégré au jeu.



Des personnages comme Cranky, Funky ou ici Candy Kong permettaient d'obtenir des améliorations de gameplay.

"3D OBLIGE, UN ACCENT PLUS PARTICULIER DOIT ÊTRE MIS SUR LA QUALITÉ DES ANIMATIONS."

de réutiliser les modèles de personnages de Country, qui doivent passer de modèles pré-rendus à des modèles faits de polygones et de textures. L'équipe repart donc de zéro avec de nouvelles technologies, ce qui lui permet néanmoins de donner vie à des héros plus réalistes et expressifs que jamais. Mais là encore, des défis émergent. Car à ce moment-là, la 3D n'en est encore qu'à ses balbutiements. De fait, l'équipe réalise très vite qu'il lui sera impossible d'atteindre le même degré de détail que sur Country. Surtout sachant que, 3D oblige, un accent plus particulier doit être mis sur la qualité des animations. « J'avais l'habitude d'animer les personnages à partir d'une vue latérale fixe. En pouvant voir ce personnage sous n'importe quel angle, quand vous faisiez une animation et la mettiez dans le jeu, elle était bien de profil, mais affreuse sous tous les autres angles ! » se souvient Mark Stevenson, artiste sur le projet, chez GamesRadar+. « C'était un défi d'un point de vue technique et conceptuel ».

Une aventure riche... en collectibles

D'autant plus sachant que pour ce nouveau jeu, Rare ne souhaite pas inclure un ou deux héros jouables, mais cinq. Et tous doivent avoir leurs propres animations, ce qui deviendra alors l'apanage de certains membres de l'équipe. Car l'un des autres défis que souhaite surmonter le studio avec Donkey Kong 64, c'est de réussir à le différencier de Banjo-Kazooie, qui était lui-même un jeu de plateforme en 3D. Cela passe alors notamment par l'ajout de nombreux personnages au casting, Diddy, Tiny, Lanky et Chunky Kong venant se joindre aux aventures de Donkey.
Et si tous peuvent courir, sauter, nager, grimper aux arbres ou encore frapper leurs ennemis,

LE MONKEY RAP

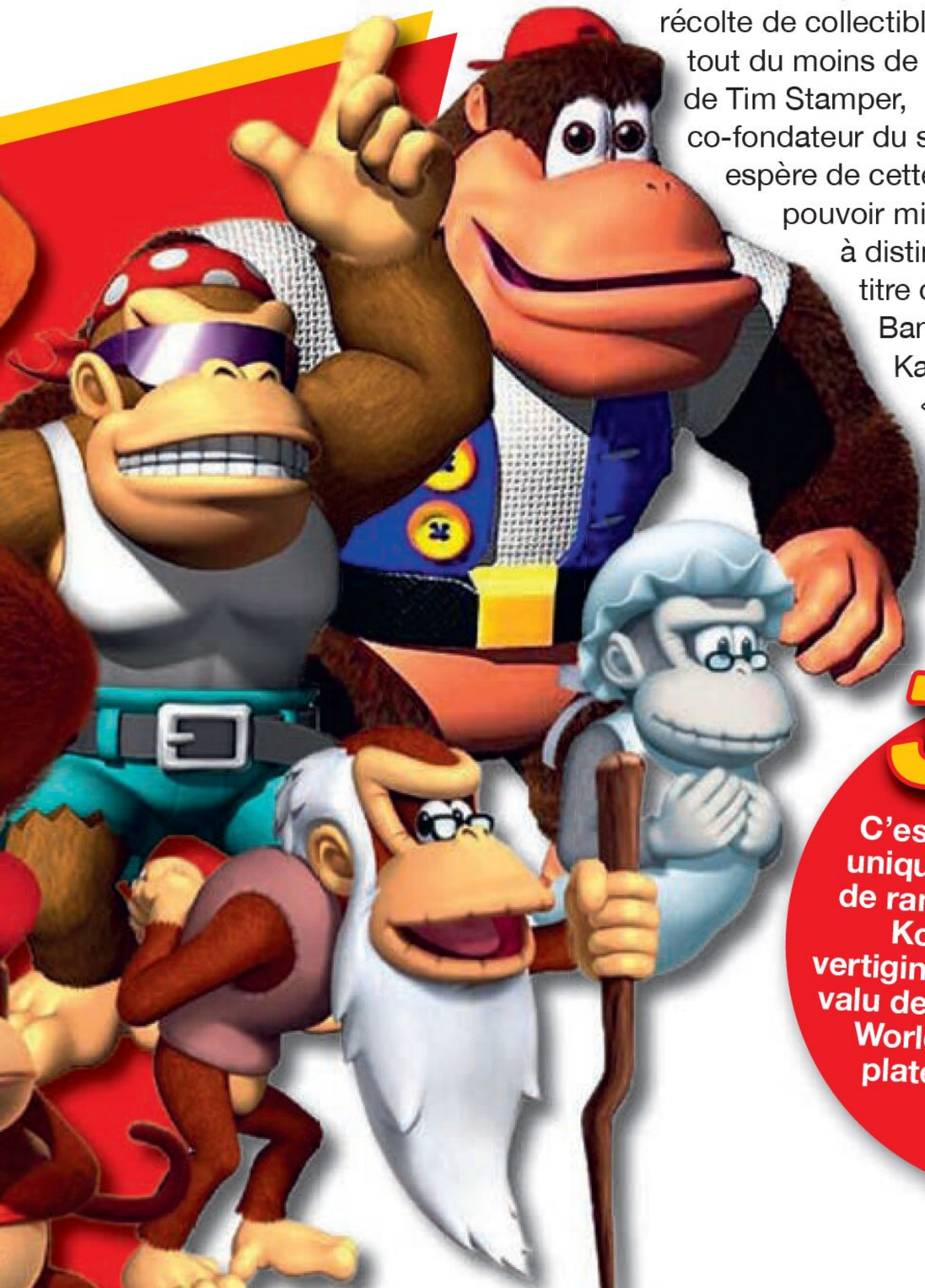
Ce jeu marque la première apparition du fameux DK Rap composé par Kirkhope et écrit par Andreas. Pensé comme une blague, il a malheureusement été pris plus au sérieux qu'il ne l'aurait dû, ce que lui a valu de nombreuses moqueries et critiques. Il a cependant gagné en popularité grâce à internet, où il a fini par devenir un mème.

Ramasser toutes sortes de bananes était la clé pour pouvoir accéder au boss final de chaque niveau..

Les niveaux reposaient sur différentes thématiques, telles que la jungle, le désert, une usine, un château, et plus encore.

Un mode multijoueur local était présent et permettrait à 2, 3 ou 4 joueurs de s'affronter dans différents modes de jeu.

chacun possède aussi ses propres mécaniques de gameplay. Par exemple, là où Donkey peut activer des leviers, Diddy peut de son côté voler à l'aide d'un jet pack, Tiny se rétrécir, Lanky atteindre de nouvelles zones à l'aide de ses longs bras et Chunky bénéficier d'une force accrue. Sans compter qu'au fil de l'aventure, tous débloquent également une arme et un instrument dédiés, à utiliser dans des situations bien précises. De quoi les rendre indispensables à la progression donc, et ajouter un peu de richesse au gameplay du jeu. C'est d'ailleurs dans le même but que chaque héros se voit attribuer un type de collectible dédié, que lui seul peut récupérer. Car c'est bien là l'objectif principal de Donkey Kong 64 : partir à la chasse aux items au sein de huit niveaux plus ou moins grands, qui nécessitent à la fois de résoudre des énigmes assez simplistes et de remporter une série de mini-jeux. Bien sûr, quelques combats sont alors également de la partie, même s'ils restent on ne peut plus secondaires dans l'ensemble. Car outre les traditionnels combats de boss, Rare souhaite avant tout mettre l'accent sur l'exploration et la récolte de collectibles. Il s'agit tout du moins de la volonté de Tim Stamper, co-fondateur du studio, qui espère de cette manière pouvoir mieux réussir à distinguer le titre de Banjo-Kazooie.



« L'une des premières choses qu'il m'a dites, c'est 'Assurez-vous qu'il y ait beaucoup de choses à collecter' » révèle George Andreas, réalisateur du jeu, à GamesRadar+. « Je revenais toujours vers lui pour lui dire 'En voici quelques-uns', et il me répondait 'Non, encore plus'. Nous devions faire en sorte que le jeu ressemble le plus possible à un collectathon pour essayer de les différencier ». Car sur le plan narratif, en revanche, on ne peut pas dire que Donkey Kong 64 cherche à jouer la carte de l'originalité. Pensé comme une suite à la trilogie Country, il met de nouveau en scène le gorille en proie à son ennemi juré, King K. Rool, alors que celui-ci cherche à détruire l'île DK à l'aide de son laser Blast-O-Matic. Lorsque ce dernier tombe en panne, il décide cependant de kidnapper tous les membres de la famille Kong, puis de dérober la précieuse réserve de bananes d'or du gorille, afin de détourner son attention le temps de le réparer. Bien sûr, il est alors aidé par son armée de Kremlings, que les Kong doivent ensuite affronter au fil de leur épopée.

Un regard qui évolue

Donkey Kong 64 sort, comme son nom le sous-entend, sur Nintendo 64 en novembre 1999 en Amérique du Nord, puis le mois suivant dans le reste du monde. Pour le promouvoir, Nintendo sort alors le grand jeu : publicités, concours, tournée américaine, ce sont plus de 22 millions de dollars qui sont dépensés par la firme japonaise dans la campagne marketing. Et cela fonctionne, puisqu'il s'impose très vite comme le best-seller de Nintendo pour les fêtes de fin d'année 1999. À terme, il finira alors sa course à hauteur de 5.27 millions d'exemplaires vendus en 2021, et surtout de nombreuses récompenses à son actif. Étonnamment, le jeu semble pourtant avoir vu son succès s'éroder avec les années. Car si les joueurs lui ont réservé un accueil extrêmement positif au moment de sa sortie, avec le recul, ce sont surtout ses plus gros défauts qui sont restés. Oui, Donkey Kong 64 a impressionné par sa durée de vie colossale pour l'époque, sa qualité visuelle et surtout sa réalisation. Toutefois, beaucoup lui ont également reproché de ne pas réussir à apporter suffisamment d'innovations par rapport à un Super Mario 64 ou à la trilogie Country. Pire encore, sa principale composante, à savoir son amas de collectibles, a été profondément décriée. « Donkey Kong 64 en faisait trop », reconnaît par exemple le compositeur Grant Kirkhope chez Kotaku. « Il y a beaucoup de choses que je ferais différemment. Nous réduirions l'échelle, rendrions les choses plus nettes et nous concentrerions sur moins de choses » affirme Andreas de son côté chez GamesRadar+. Mais le studio, racheté en 2002 par Microsoft, n'aura finalement jamais l'occasion de revoir sa copie. Et qu'on l'aime ou non, c'est précisément ce qui aura fait de ce Donkey Kong 64 une véritable rareté dans le catalogue de la franchise.

3821

C'est le nombre d'items uniques qu'il est possible de ramasser dans Donkey Kong 64. Un chiffre vertigineux qui lui a d'ailleurs valu de recevoir le Guinness World Record du jeu de plateforme possédant le plus de collectibles !

Retour en… 1989

LEGO GAME BOY

Le légendaire Game Boy, icône des années 90, renaît en version LEGO avec un modèle à l'échelle 1:1 conçu pour célébrer cette belle époque. Composé de 421 pièces, ce coffret propose une reproduction fidèle du design original avec le pavé directionnel, les boutons A/B, les touches SELECT et START, les molettes de volume et contraste et même la petite grille de haut-parleur. Et vous savez quoi ? Ils sont tous présents et fonctionnels, bien que le modèle ne soit pas jouable. Derrière ce réalisme se cache aussi une touche interactive : deux cartouches en briques, représentant The Legend of Zelda: Link's Awakening et Super Mario Land. Ces deux cartouches s'insèrent dans la véritable fente située derrière la console. Chaque jeu est accompagné d'un slide interchangeable qui donne l'illusion d'un début de partie animé, en fonction de l'angle de vue. On a toujours pas compris pourquoi ce LEGO était réservé au 18 +. Peut-être que les moins de 18 ans ne connaissent pas le GameBoy ! Bref. Présenté lors du San Diego Comic-Con 2025, ce LEGO a immédiatement marqué les esprits. Une fois l'annonce faite sur les réseaux sociaux, tout le monde voulait son GameBoy. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si on en parle dans ces pages, car nous avons aussi craqué pour cet objet iconique. Il est affiché à 59,99 €, ce qui finalement n'est pas excessif. Pour les amateurs que vous êtes, sachez que les précommandes sont ouvertes avec une disponibilité officielle au 1er octobre 2025. Ce modèle s'inscrit dans une série de collaborations rétro avec Nintendo, notamment après la NES en 2020 et d'autres modèles phares issus de la firme de Kyoto. Si on peut vous donner un conseil, ne tardez pas trop pour les précommandes (et les achats à la sortie) car il ne fait aucun doute que les gamers que nous sommes vont se ruer dessus !

METROID® PRIME

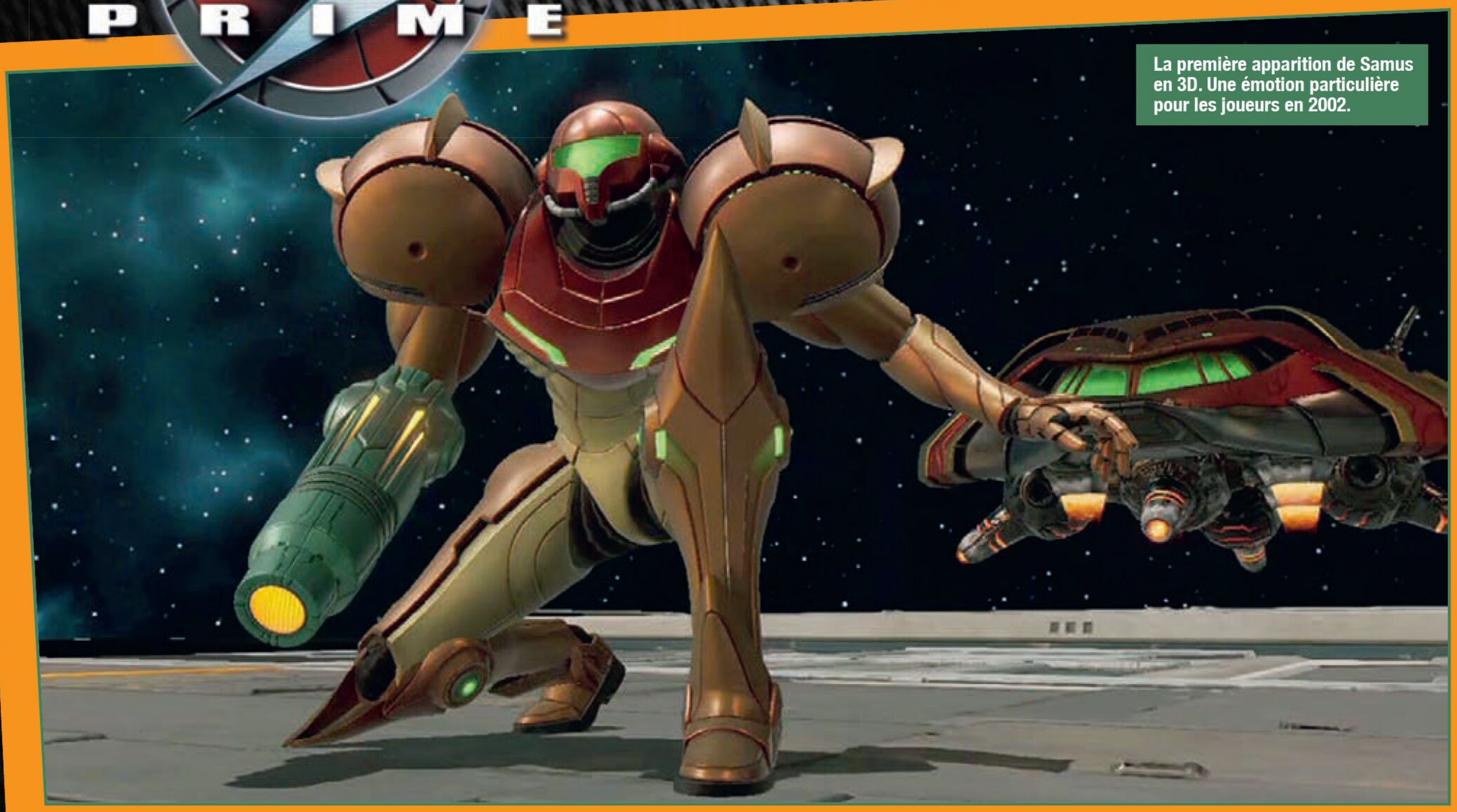
UN RETOUR A HAUT RISQUE

Question renouveau, la série Metroid en connaît un rayon ! Elle se réinventera peut-être cette année grâce à la sortie de Metroid Prime 4, mais la dernière fois qu'elle nous laissait bouche bée, c'était en 2002 avec la parution de Metroid Prime. Un tel choc valait bien qu'on lui consacre tout un dossier pour parler de l'une des transformations les plus impressionnantes, ainsi que de l'un des meilleurs FPS de la sixième génération de console. Christophe Öttl

Le plus fou c'est qu'avant Metroid Prime, ce n'est même pas la première fois que la licence de Nintendo se dévoile sous un nouveau jour. Après la sacrée surprise qu'est Metroid (1986) premier du nom sur NES, sa suite sur Game Boy en 1991 pourrait prétendre à un tel honneur. Il est vrai que Metroid II : Return of Samus est une leçon d'adaptation, et parvient à quelques égards à être plus marquant que son prédécesseur. Mais tous les chemins nous mènent à Super Metroid (1994), la première grande démarcation dans l'histoire de la saga. Cela n'aurait pas dû être le cas vu comme ce troisième opus reprend tout ce qui a été établi dans les premiers volets. Seulement voilà, la volonté du réalisateur et l'un des principaux artisans du premier volet, Yoshio Sakamoto, en fait une œuvre à part entière. Le jeu se révèle jusqu'au boutiste dans son approche, prêt à risquer des retards considérables pour inclure un maximum d'idées que Sakamoto a en réserve depuis qu'il travaille sur la licence. Le projet de Sakamoto n'est pas simplement de faire de Super Metroid un titre plus complet, mais d'accentuer tout ce que l'on connait de Metroid jusqu'à en faire quelque chose de vraiment nouveau. Le jeu de 1986, et sa suite sur Game Boy plus encore, s'est fait connaître pour son ambiance singulière tendant vers la claustrophobie. Appuyé par une bande-son oppressante, Super Metroid persiste et signe. À grand renfort de mise en scène, on s'imprègne même d'une toute nouvelle atmosphère. L'exploration de la station Ceres en tout début d'aventure donne plutôt dans le vaisseau fantôme, avec en point culminant la première rencontre avec notre némésis Ridley. Elle contraste en

La quête principale nous amène à chercher douze artefacts pour ouvrir la voie vers le Metroid Prime.

METROID PRIME



La première apparition de Samus en 3D. Une émotion particulière pour les joueurs en 2002.

tout cas avec la découverte des premiers ennemis qui lancent le jeu dans une nouvelle dynamique plus intense. Et sa proposition marche d'autant plus que le jeu nous fait redécouvrir les décors de la planète Zebes, lieu du premier Metroid que l'on retrouve parfois à l'identique. Au fil d'une expérience qui n'a jamais besoin de texte ou d'interlude vidéo pour nous mettre dans l'ambiance, Super Metroid déroule un gameplay irréprochable faisant de lui l'archétype du Metroidvania que l'industrie s'arrache aujourd'hui. Ce dernier point est important pour les joueurs que nous sommes aujourd'hui, mais on se rend déjà compte en 1994 qu'il y a un avant et un après Super Metroid. Le jeu a beaucoup de retard et nous vivons les dernières heures de gloire de la 2D, mais un tel succès pose des questions quant à l'avenir de la franchise. Pas tant sa pérennité évidemment, Samus est désormais bien installée dans l'écosystème Nintendo et une suite ne fait absolument aucun doute. Mais comment passer après un tel monument ? Voilà la vraie question. Le problème est double. Il faut bien entendu faire mieux que ce qui a déjà été réalisé, et surtout le faire sur la nouvelle Nintendo 64 qui sort la tête en 1996. Ce n'est pas la première fois que Metroid change de support mais la confrontation avec la 3D est inédite pour la licence. À la sortie de Super Metroid, Yoshio Sakamoto a

TOUJOURS AU TOP

Le 8 février 2023, Nintendo nous fait la surprise d'un Metroid Prime Remastered shadow drop. Une méthode peu orthodoxe compte tenu de la licence, mais cette version améliorée du premier jeu Prime a tout l'air d'être un palliatif pour nous faire attendre Metroid Prime 4. Il n'empêche que ce remaster créé par Retro Studios, en collaboration avec Iron Galaxy Studios, est un rappel que nous avons affaire à un chef-d'œuvre. 21 ans après sa sortie, le titre récolte encore des commentaires dithyrambiques sur son sens de l'aventure toujours unique à la série. Dans les grandes lignes, le remaster ne s'est pourtant contenté que d'améliorer les contrôles pour les rendre plus modernes. De quoi mettre en avant le fait que le gameplay, lui, n'a pas du tout vieilli.

Avec son look industriel, Les Mines de Phazon est la zone la moins charmante et la plus difficile du jeu.

De la vue en TPS prévue à la base, il ne reste que des clins d'oeil dans les transitions.

Un jeu Metroid ne serait pas le même sans ces petites boules qui lui donnent son nom.

Samus est obligée de se figer pour regarder autour d'elle. Le remaster corrige ce défaut de conception.

SAMUS EST BIEN INSTALLEE DANS L'ECOSYSTEME NINTENDO ET UNE SUITE NE FAIT ABSOLUMENT AUCUN DOUTE...

beau se creuser les méninges, il ne parvient pas à trouver une façon de restituer la jouabilité fluide et la structure atypique du jeu en 3D. Forcé de reconnaître son échec à entrer dans une nouvelle génération, Nintendo tente le tout pour le tout en allant demander du soutien auprès d'un autre studio. L'éditeur a visiblement placé la barre trop haute car il n'a comme réponse qu'un refus, justifiant qu'il est impossible de faire quelque chose de mieux par rapport à Super Metroid. En l'absence d'un vrai projet à mettre en route, il ne se passe absolument rien. Nintendo laisse tomber la suite qui semble logique et passe pour le coup complètement à côté de l'épisode Nintendo 64. Un coup pareil aurait pu enterrer purement et simplement la licence. Sakamoto préfère relativiser. Avec le recul actuel, la tête pensante de Super Metroid considère qu'un opus 3D aurait été prématuré sur cette génération. Quelques années plus tard il se lance d'ailleurs dans ce qu'il sait faire de mieux : du Metroid en 2D. Sur Game Boy Advance, il devient le réalisateur de Metroid Fusion. Cet épisode acclamé aurait pu être la preuve que la licence ne s'épanouit jamais aussi bien qu'en deux dimensions. L'anecdote devient toutefois plus croustillante quand on sait que Metroid Fusion sort le 18 novembre 2002 en Amérique du nord. Exactement le même jour que Metroid Prime, bien que les deux jeux n'ait pas eu du tout la même genèse.

UNE DÉCISION CARRÉE

La sortie de ces deux titres en simultanée met donc fin à une traversée du désert longue de huit ans. Nintendo ne s'est toutefois pas contenté d'attendre que la période soit plus propice. En coulisse on cherche des solutions depuis longtemps, et le consolier semble en avoir trouvé une à la fin des années 90. Un certain Retro Studios né en 1998 du partenariat entre Nintendo et son fondateur Jeff

Les environnements sont très marqués entre les jungles, les cavernes de feu ou les pics de glace.

METROID PRIME

Spangenberg. Cet entrepreneur n'en n'est pas à son coup d'essai. Si Nintendo lui fait confiance c'est parce qu'en 1991 il crée Iguana Entertainment. Ce nom est autrement plus connu que son patron et malgré tout infiniment moins populaire que Turok : Dinosaur Hunter, le plus gros jeu du studio qui débarque sur Nintendo 64 en 1997. Tout cela pour dire que Retro Studios est un repère de vétérans de l'industrie engagés pour produire des jeux matures à destination de la future Gamecube, comme Iguana l'a fait pour la Nintendo 64. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les Américains sont extrêmement ambitieux, limite trop gourmands. Ce ne sont pas moins de quatre projets qui sont lancés en simultanée, chacun dans un registre différent. On tient en vrac un jeu de football américain, de l'action-aventure, un RPG ainsi qu'un titre impliquant des combats en véhicule. Retro Studios a un goût prononcé pour le chaos, que ce soit dans le choix de ses licences ou dans sa manière de travailler. Bien entendu, un tel désordre n'est pas dans les mœurs de Nintendo. Les relations entre les deux sociétés ne sont pas vraiment au beau fixe au début de la collaboration. Big N se montre déçu par les titres que les Américains ont à proposer. Quand Shigeru Miyamoto fait le déplacement en 2000 pour jouer les contremaîtres, rien ne trouve grâce à ses yeux.

La plupart des combats sont simples et plutôt là pour nous mettre dans l'ambiance.

Pourtant fort peu pratique pour un FPS, Metroid Prime s'essaye régulièrement à la plateforme.

En plus des deux tenues déjà connues, Metroid Prime introduit la Combinaison Phazon pour se protéger de ce dernier.

LE BON, LE BRUT ET LE SPIN-OFF

METROID PRIME 2 : ECHOES (2004, GAMECUBE)

La suite directe de Metroid Prime n'est pas la plus mémorable. En cause : des évolutions de gameplay très timides et un concept de monde parallèle qu'on a déjà vu dans plein d'autres jeux. C'est tout l'inverse pour l'histoire, qui s'éloigne considérablement du mythe Super Metroid et de ses acteurs bien connus.

METROID PRIME HUNTERS (2006, DS)

L'unique spin-off qui accompagne la trilogie Metroid Prime est aussi le seul jeu développé directement par Nintendo. L'éditeur fait de ce jeu un test grandeur nature. Pour commencer, c'est la première fois qu'un jeu prime se dédie aux consoles portables. Avec un certain succès, on doit bien le dire, même si l'utilisation du stylet n'est pas des plus ergonomiques. Le plus important reste toutefois qu'il intègre six nouveaux chasseurs de prime jouables dans des modes pensés avant tout pour le multi. Il y a bien une aventure plus traditionnelle, mais malheureusement nettement en dessous de celles de la trilogie.

Le jeu nous fait parcourir des zones quasiment vides juste pour nous donner le goût de l'exploration.

Ridley, ou plutôt Meta Ridley, a un peu changé. Mais il est toujours l'antagoniste marquant qu'on connait.

METROID PRIME 3 : CORRUPTION (2007, WII)

Metroid Prime revient en 2007 avec un intérêt renouvelé. Retro Studios conserve ses mécaniques bien huilées tout en y ajoutant le motion gaming indissociable de la Wii. La prise en main est un tantinet complexe mais la sensation de contrôler directement le canon de Samus vaut bien ce petit effort.

LES RELATIONS ENTRE LES DEUX SOCIETES NE SONT PAS AU BEAU FIXE AU DEBUT DE LEUR COLLABORATION.

La seule chose qui est à sauver selon lui est un simple moteur de jeu, celui de MetaForce, le titre orienté action-aventure. Il a en tout cas l'air assez bon pour que Miyamoto suggère de créer le fameux opus 3D de Metroid avec celui-ci. C'est ainsi que Retro Studios se retrouve avec ce qui est amené à devenir Metroid Prime entre les mains. Et histoire de recadrer les choses avec Nintendo, la licence devient rapidement son unique objectif. Un à un, les quatre autres projets, qui sont pourtant assez avancés pour avoir un nom, vont progressivement disparaître de la circulation entre 2000 et 2001. Cette nouvelle organisation met Nintendo suffisamment en confiance pour l'annoncer en parallèle. Rien de plus qu'un teaser de quelques

METROID PRIME

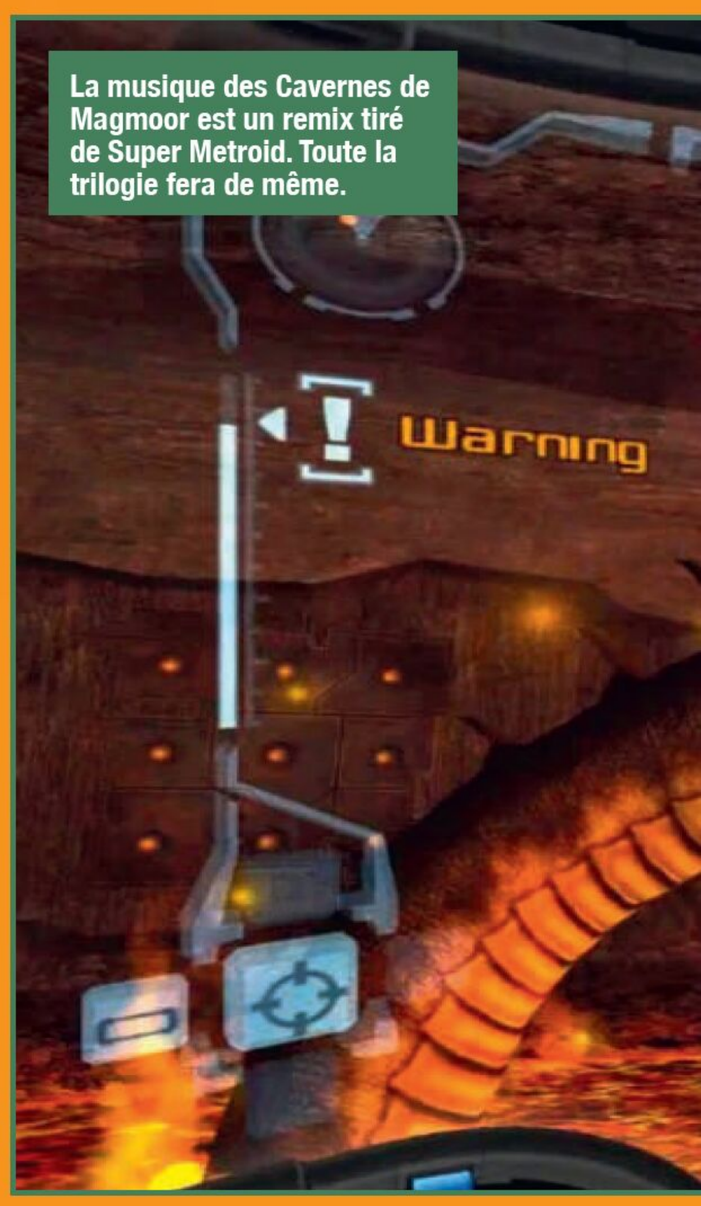
BOSS RUSH

Les références aux anciens Metroid auraient pu être encore plus appuyées. Kraid, sans doute le boss le plus mythique de la licence après Ridley et Mother Brain, aurait dû faire partie du casting des méchants dans Metroid Prime. Le plan pour l'inclure était assez sérieux pour que Retro Studios le fasse modéliser. Par manque de temps, les développeurs doivent toutefois le retirer de la version finale. Malheureusement pour Kraid, sa présence n'est pas sollicitée dans les jeux qui suivent. On ne le revoit finalement qu'en 2021 lors de la sortie de Metroid Dread.

secondes diffusé au Nintendo Space World de 2000, mais c'est largement suffisant pour nous promettre monts et merveilles. Ceux qui sont présents à l'événement peuvent voir Samus, modélisée en 3D, poursuivie par une horde de créatures. De quoi créer l'illusion d'une action frénétique qui ne reflète pas le produit final. À vrai dire, il n'y a pas grand-chose qui survit entre ce teaser et la réalité, hormis peut-être les environnements. Des détails aussi infimes que la forme des portes et leur ouverture par exemple. Même le modèle de Samus parait différent en 2002. Il faut dire que si le retour de la chasseuse de prime est officialisé, tout reste encore à faire. En 2000 le public ne connait toujours pas le nom du jeu, ni même celui du studio qui travaille dessus. Évoquer l'histoire ou le gameplay est encore plus impensable alors que Retro Studio est lui-même empêtré dans un développement insoluble.

L'INSOLUBLE 3D

Comme Yoshio Sakamoto avant eux, les développeurs de Retro Studios ne savent pas par quel bout prendre un jeu Metroid. Vu les capacités de Samus, un jeu de tir tombe sous le sens. Mais quant à savoir s'il faut privilégier un bon vieux TPS ou faire le choix radical d'un FPS, le studio a du mal à trancher. Dans un premier temps, c'est la vue à la troisième personne qui est envisagée. Elle a le mérite d'être plus proche des jeux d'origines en termes de sensation. Shigeru Miyamoto revient toutefois à la charge durant le développement pour imposer sa vision des choses. Metroid Prime sera un FPS, genre qu'il juge plus intuitif, et tant pis pour les éléments sur lesquels Retro Studios a déjà



La musique des Cavernes de Magmoor est un remix tiré de Super Metroid. Toute la trilogie fera de même.

La moindre plante, objet, texte peut être scanné. Parfois pour comprendre, souvent pour le plaisir.

Le Metroid Prime est le boss final, mais aussi le point central de l'histoire de la trilogie.

La forme finale du Metroid Prime nous offre un combat épique digne de celui de Mother Brain.

LES DEVELOPPEURS DE RETRO STUDIOS NE SAVENT PAS PAR QUEL BOUT PRENDRE UN JEU METROID !

planché. Comme Metroid Prime 4 des années plus tard, Retro Studios doit repartir de zéro. De toute manière ça ne change pas grand-chose aux problèmes d'adaptation auxquels les américains se heurtent depuis le début. Rester fidèle à la licence et aux mécaniques iconiques des précédents titres s'avère être un enfer. Des objets aussi incontournables que la Boule Morphing sont une plaie à faire fonctionner en 3D, alors qu'ils sont si simples à utiliser en deux dimensions. Pour certains d'entre eux, il n'y a semble-t-il aucune solution. Des équipements clés comme le Speed Booster et le Saut Spatial, respectivement utilisés pour augmenter la vitesse de course et enchaîner les sauts à l'infini dans les airs, ne sont évidemment pas compatibles avec un FPS. Il est toutefois hors de question de faire un jeu Metroid en se séparant d'une grande partie de la légende. Nintendo prévient bien avant la sortie de Metroid Prime : il s'agit d'un jeu de tir à la première personne, mais c'est un jeu Metroid avant toute chose. Cela implique un grand sens de l'aventure auquel le genre ne nous a pas forcément habitués, ainsi qu'un contrôle renforcé côté japonais. Il ne faut pas moins de six mois aux équipes de Retro Studios pour obtenir la première approbation de Nintendo. Même Sakamoto qui n'est pourtant pas impliqué dans le projet à un droit de regard sur le scénario qu'il doit juger conforme aux canons de la série. Entre les difficultés et le développement sous tension, le retard est inévitable et se termine comme bien souvent dans un crunch épouvantable s'étalant tout de même sur neuf mois. Le sacrifice est heureusement à la hauteur du résultat. Car quand Metroid Prime débarque enfin en 2002 il est bien l'opus dont les fans avaient rêvé depuis 1994.

SUPER METROID II

Il y a bien des doutes qui subsistent dans l'assistance. C'est forcément le cas avec une transformation aussi franche et les promesses dingues que nous fait Nintendo. Ils sont toutefois balayés dès lors que Samus montre le bout de son armure dans la scène d'introduction. De quoi nous permettre d'admirer la beauté des polygones qui lui ont tant manqué et d'apprécier une courte introduction qui n'est pas sans rappeler celle de Super Metroid. La voilà une nouvelle fois à bord d'une station abandonnée suite à un appel de détresse. Sa fonction est néanmoins légèrement différente par rapport à celle de 1994. En plus d'être un évident tutoriel, cette courte séquence est surtout la promesse que Retro Studios a su garder les éléments chers à la saga dans ce nouveau gameplay. On voit ainsi les premiers « pas » de Samus sous forme de Boule Morphing. La chasseuse transporte

METROID PRIME

En plus du Viseur d'Analyse, il existe deux autres types de viseurs pour détecter la chaleur et les objets invisibles.

également des missiles ainsi que son grappin et bien entendu sa combinaison Varia, la plus emblématique de toutes. En bref, l'héroïne est la même qu'autrefois. Et c'est donc sans grande surprise que l'introduction se termine par l'auto-destruction de la station, un compte à rebours et la rencontre avec une vieille connaissance, Ridley. Retro Studios se met instantanément les fans de la première heure dans la poche avec une telle démonstration de force. L'explosion qui vient désactiver tout l'équipement de Samus est au final assez pratique pour justifier un retour à la normale maintenant que l'engagement est pris. Reste désormais à convaincre les autres joueurs du bien fondé de la proposition. Pour cela direction Tallon IV. Cette planète inconnue se dévoile comme un parfait havre de paix. Le décor luxuriant idéal pour profiter de notre nouvelle perspective. Le début de Metroid Prime a toujours pour ambition de nous impressionner, mais on sent aussi que l'ambiance change immédiatement par rapport à tout ce que nous avons connu. L'exploration est toujours primordiale mais elle est plus posée, plus contemplative aussi et portée là encore par une musique atmosphérique de circonstance. Tallon IV est plus ouverte, ce qui est à la fois plus logique pour un level design qui se parcourt à la première personne et en même temps qui tranche avec ce que nous inspirent les souterrains de Zebes et de SR388. Le concept de First-Person Adventure que brandissait Nintendo n'était pas qu'un coup marketing. Le level design de Metroid Prime se démarque en privilégiant de vastes salles remplies de secrets, là où les shooters plus conventionnels préfèrent de grands couloirs. On passe en réalité plus de temps à escalader des plateformes et à résoudre des énigmes qu'à combattre. Un parti pris osé compte tenu du genre, mais qui se tient car la menace est entretenue tout le long par un challenge relativement soft. Les gunfights soignés sont néanmoins secondaires puisqu'ils n'expriment tout leur potentiel qu'en présence des boss.

VISION D'AVENIR

Cela dit on comprend dès le début qu'il ne s'agit pas d'un simple trou dans la raquette. Les affrontements n'ont jamais été la priorité de Retro Studios. Les américains lui préfèrent un nouveau sentiment de découverte qui s'accorde assez bien avec l'ADN de Metroid, tout en apportant le supplément d'âme nécessaire pour se faire une place dans la saga. Cette idée est portée par un accessoire qui change tout, en restant dans le même temps relativement discret : le Viseur d'Analyse. Disponible dès les premières secondes du jeu, cet objet est une vue alternative qui permet à Samus d'échanger son arme pour un scanner capable d'activer des mécanismes avec lesquels il est impossible d'interagir autrement. Le Viseur d'Analyse, c'est une manière immersive de nous faire activer des ascenseurs, télécharger la carte du niveau ou de désactiver la sécurité

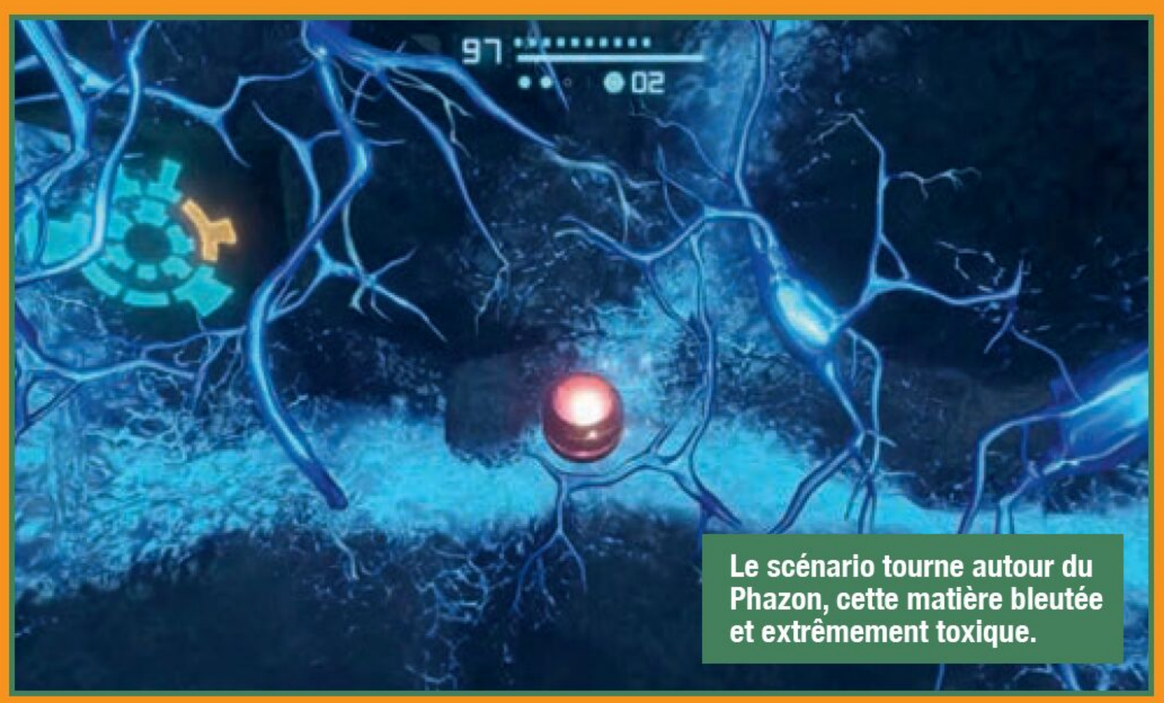
MELER LE STORYTELLING A CETTE MECANIQUE DE RECHERCHE EST LA BONNE IDEE DE RETRO STUDIOS.

C'est à partir de Metroid Prime que la légende entourant les récurrents Chozo est explicitée.

Les Pirates de l'espace font partie des rares ennemis à nous poser problème. Sans compter les boss.

Le principal défi est de ne pas se perdre. Le jeu indique toutefois la prochaine étape en cas de galère.

La perte de tout notre équipement dès l'introduction est nécessaire après la démonstration de force.



Le scénario tourne autour du Phazon, cette matière bleutée et extrêmement toxique.

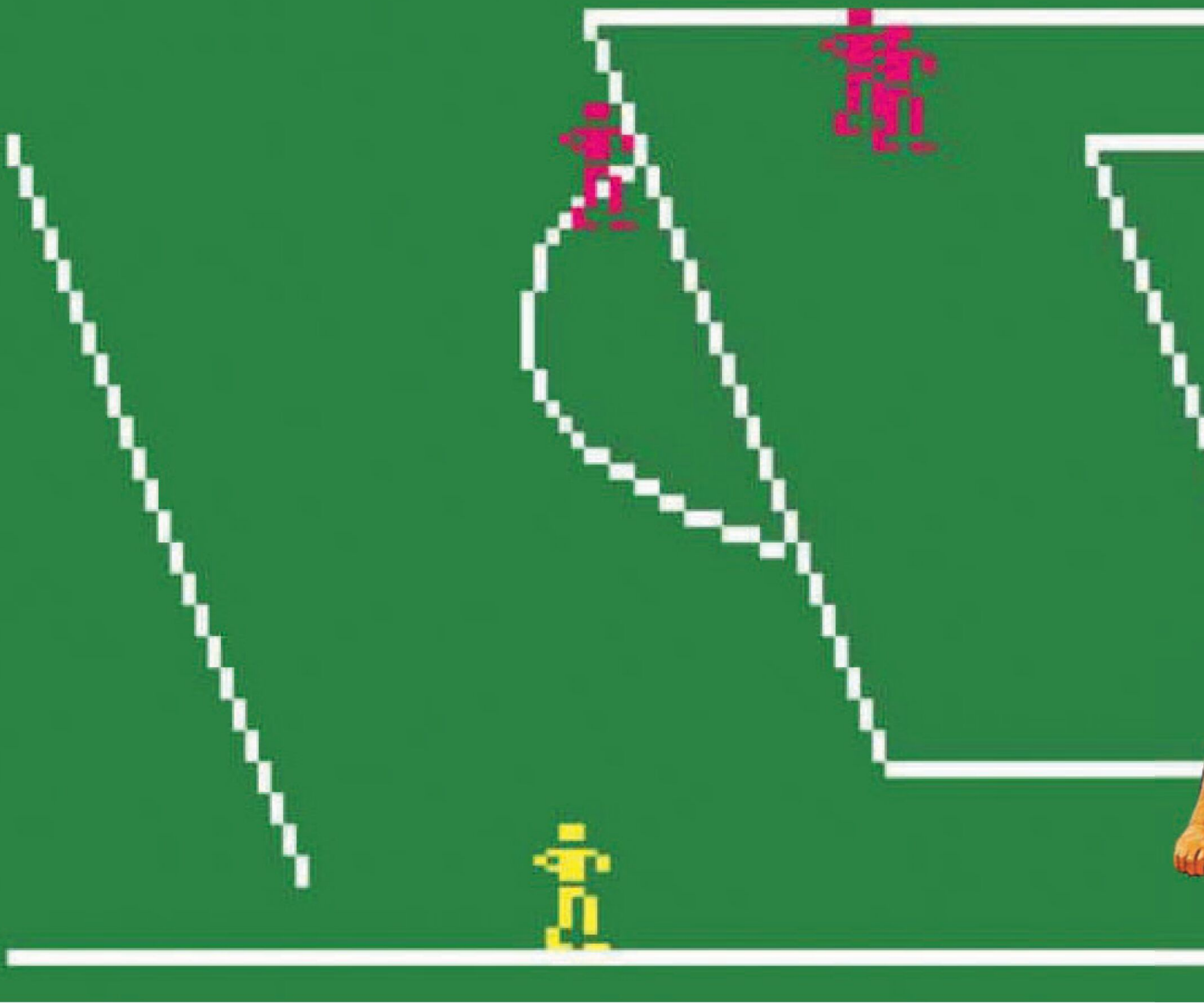
d'une porte. Une jolie façon de nous faire regarder notre environnement sous un autre angle, mais les choses vont beaucoup plus loin. Car si les mécanismes principaux sont souvent mis en évidence et assez simples d'accès, le Viseur d'Analyse nous procure moult autres informations. Celles qui s'affichent en rouge sont nécessaires pour progresser dans l'aventure, mais celles en orange, plus secondaires, sont aussi les plus pertinentes. Nombre d'entre elles dévoilent des indices sur l'environnement. Une fissure presque inaperçue par-ci, un objet fait d'une matière particulière par-là. Il n'en faut pas plus pour fouiller et trouver un objet caché. Les ennemis eux aussi sont susceptibles de donner des informations cruciales en étant scanné, principalement leur point faible. Au milieu de ces informations se cache l'inattendu. De simples fichiers sans aucune utilité apparente. Il est vrai que beaucoup d'entre eux apparaissent dans l'immense banque de donnée du scanner, nécessaire si on veut prétendre au 100%, cependant ils n'ont aucun impact sur le gameplay. Mêler le storytelling à cette mécanique de recherche est la bonne idée de Retro Studios. Car comme ses prédécesseurs, Metroid Prime est un jeu muet avec juste assez de cinématiques pour comprendre ce qui se passe à l'écran. En se contentant de cela nous n'avons toutefois qu'une facette de l'histoire de Tallon IV, ne nous expliquant pas ce que les Pirates de l'Espace font sur la planète, pourquoi les mystiques Chozo ont disparu de la surface et surtout qu'est-ce que ce mystérieux Metroid Prime qui corrompt Tallon IV. Le titre fait le choix intéressant de ne dévoiler son histoire qu'à ceux ayant la volonté de la chercher. À mi-chemin entre le moteur et la récompense, cette quête de connaissances emmène la philosophie d'exploration propre à la saga Metroid vers de nouveaux horizons. À la sortie du combat dantesque contre le boss final, alors qu'une fois de plus la planète menace d'être détruite et que Samus s'enfuit in extremis, le sentiment de puissance qui nous accompagne tout le long reste le même que dans nos souvenirs. L'impression que Metroid Prime réinvente l'aventure à la première personne nous laisse en revanche penser que nous repartirons en mission avec elle très bientôt.

Les quelques couloirs que nous traversons sont étriqués et donnent dans le FPS plus classique.

De Pong à Kick Off...

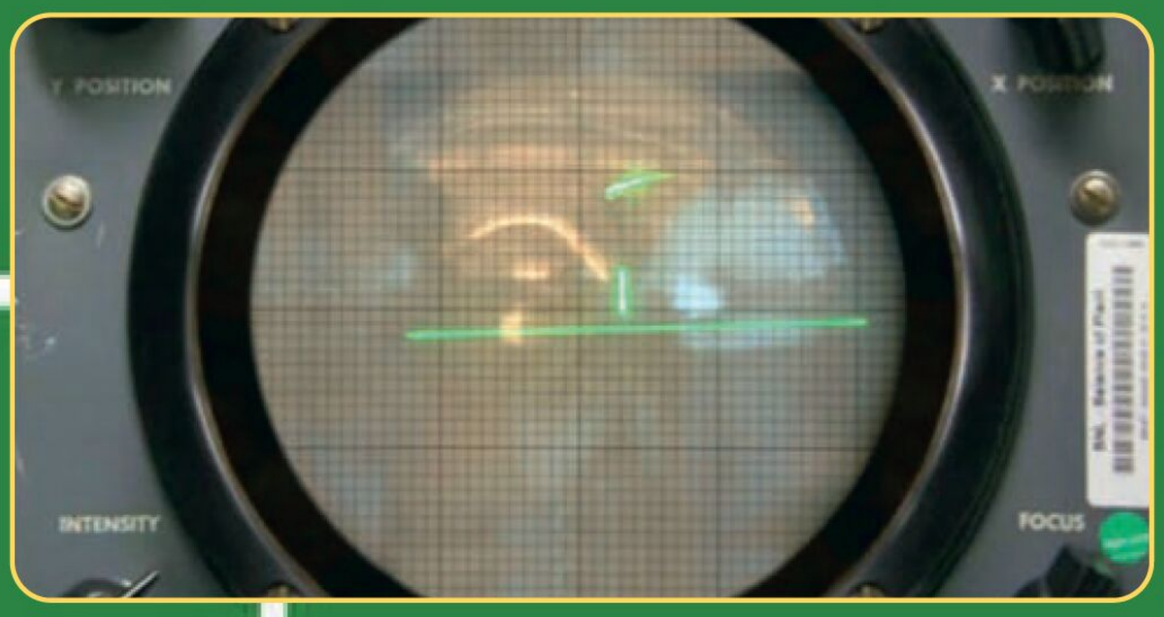
LE SPORT, C'EST LA SANTÉ˜!

Qui a dit que le sport et les jeux vidéo étaient irréconciliables˜? Se dépenser sans compter en jouant sur la TV c'est possible, et depuis longtemps˜! De Pong à FIFA en passant par Track & Field et les autres, retour sur 20 jeux de sport qui ont fait transpirer les années 80 et 90 (et même les années 50)˜! Christophe Collet



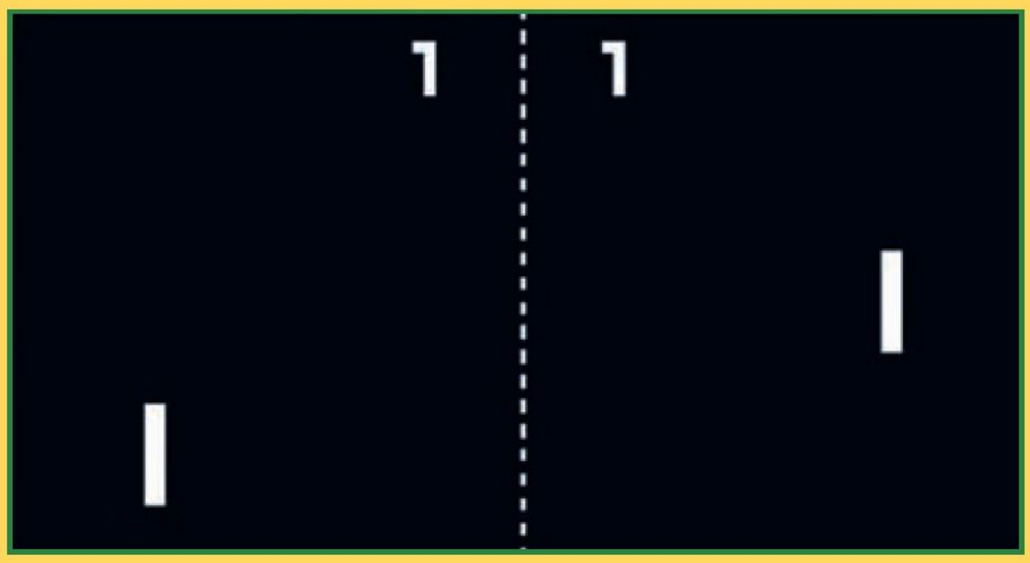
TENNIS FOR TWO
À JAMAIS LE PREMIER 1958

Tout le monde ne le sait pas (sauf vous, réguliers lecteurs de VIDEOGAMER RÉTRO), mais le titre considéré comme le premier jeu vidéo est un jeu de sport ! Tennis for Two, puisque c'est de lui dont il s'agit, a été créé en 1958 (!) par William Higinbotham et Robert Dvorak et comme son nom l'indique, c'est un jeu de tennis. Alors attention : avec son oscilloscope et ses lignes vertes, Tennis for Two ressemble plus à un radar fou qu'à un jeu vidéo, et c'est normal ! Il n'empêche qu'on y joue à deux, qu'on contrôle chacun une raquette invisible et que par conséquent, nous sommes bien face à un jeu de tennis. Un point (gagnant) c'est tout.



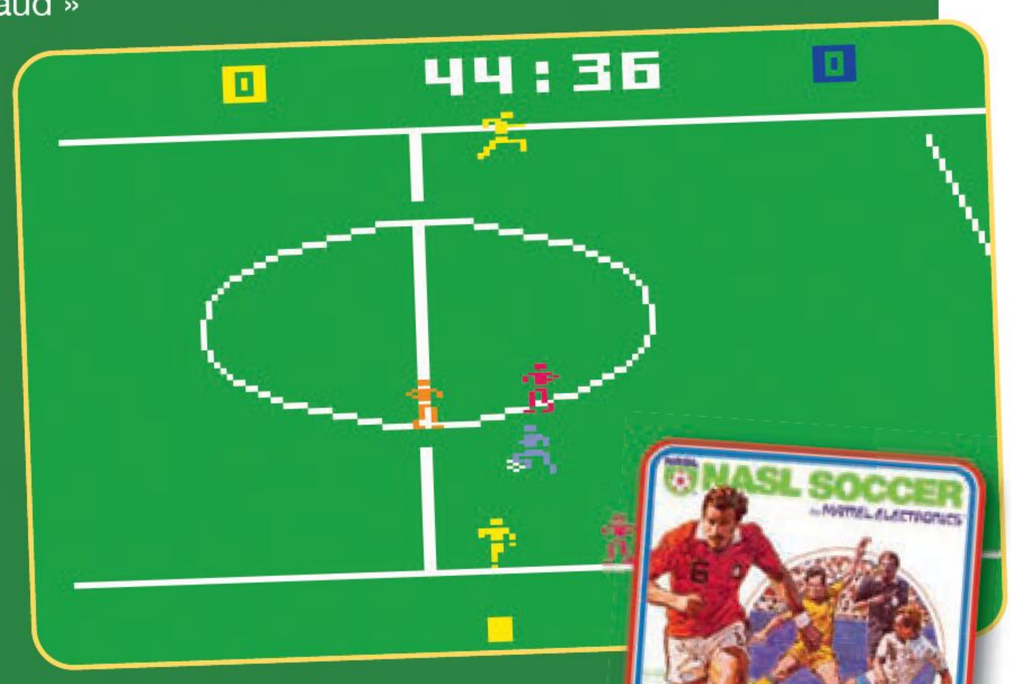
PONG
LE PLUS CULTE 1972

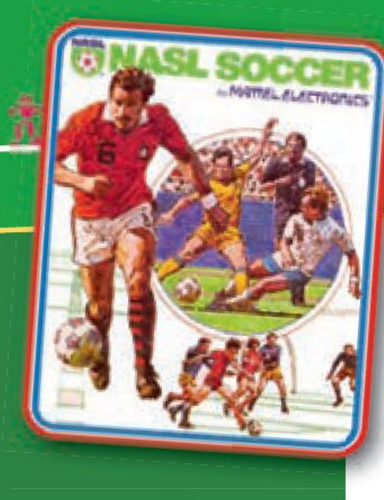
À défaut d'être le premier jeu de l'histoire, il est le plus connu de tous les dinosaures : Pong est (encore) un jeu de tennis – ou disons de tennis de table, le fameux ping-pong ! Nous sommes en 1972, Nolan Bushnell et Allan Alcorn font entrer Atari dans l'histoire avec ce titre d'une simplicité à toute épreuve : écran noir, traits blancs pour les raquettes, pointillés au centre pour le filet et au milieu, une balle qui va et vient. C'est génial, les bornes d'arcade cartonnent et Pong devient l'emblème du jeu vidéo. On y jouera encore dans 500 ans, ce n'est pas nous qui le disons, c'est Pixar : Wall-E y joue dans le film éponyme !



NASL SOCCER
LE FOOT S'INCRUSTE 1979

Les jeux de raquette c'est bien, les clones de Pong aussi mais à un moment, le sport le plus populaire de la planète ne peut pas rester les bras (ou les ligaments) croisés. Ça balbutie dans les années 70 mais le premier titre « costaud » se nomme NASL Soccer, par Mattel. Il est sous licence de la North American Soccer League (la NASL du titre) mais surtout, il est le premier à proposer un scrolling horizontal du terrain, pour suivre l'action presque comme aujourd'hui. Les phases spécifiques du foot y sont en partie (touches, corners), c'est graphiquement rudimentaire et ne parlons pas d'IA, mais on joue au foot !





TRACK & FIELD
ATTENTION À L'ENTORSE 1983

On avance dans le temps et on entre dans les années 80 avec Track & Field, le hit de Konami sorti en 1983 sur borne d'arcade. Six disciplines dans la version d'origine (le 100 m, le saut en longueur, le lancer de javelot, le 110 m haies, le lancer de marteau et le saut en hauteur) et surtout des boutons (deux pour les épreuves de course, un pour le saut et le lancer) à matraquer jusqu'à ce que mort (des doigts, du briquet, etc.) s'en suive. Track & Field est sans doute le premier hit sportif du jeu vidéo, porté sur une nombre invraisemblable de supports et premier volet d'une belle série.

LE SPORT, C'EST LA SANTÉ !

YARD FIGHT
Du foot... ou presque 1983

Vous vous en doutez, la série des Madden n'est pas la première à nous faire jouer au football américain. Les ancêtres sont nombreux et dans les années 80, l'un des premiers se nomme 10-Yard Fight, par Irem. On ne va pas se mentir : sur le fond, c'est léger. Aucun choix tactique, aucune sélection de joueur : en attaque, il s'agit simplement de recevoir le ballon et soit de courir avec le quarterback, soit de le lancer au receveur. En défense, on contrôle un joueur et voilà tout ! Ce sont les balbutiement du foot US, mais avec une réalisation et une vue de dessus qui font plaisir. Une petite pensée pour l'excellent Tecmo Bowl, sorti en 1987 et bien plus complet.

DOUBLE DRIBBLE
Dunk, set et match 1986

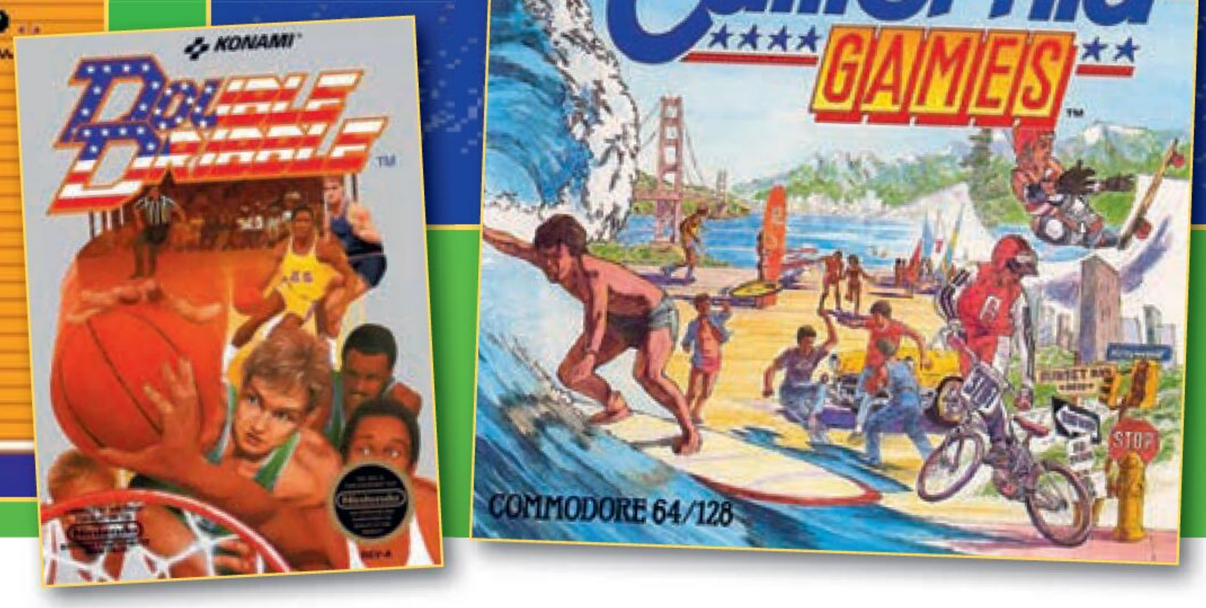
Il fallait bien parler basket à un moment ou à un autre, non ? Double Dribble est donc un jeu de basket sorti sur bornes d'arcade en 1986, par Konami. On peut en rire aujourd'hui mais à l'époque, le titre fait sensation, les fans parlent de réalisme ! Le rythme est bon, la réalisation aussi, on y voit des dunks, de vrais dunks, l'ambiance sonore fait le job… On s'y croirait (presque) ! Un bouton pour la passe, un pour le dribble et un pour les shoot : classique et efficace. C'est du très bon boulot, qui sera adapté sur de nombreux supports (NES, Amiga, etc.) et qui donnera lieu à une suite, Double Dribble : The Playoff Edition, en 1994 sur Mega Drive.

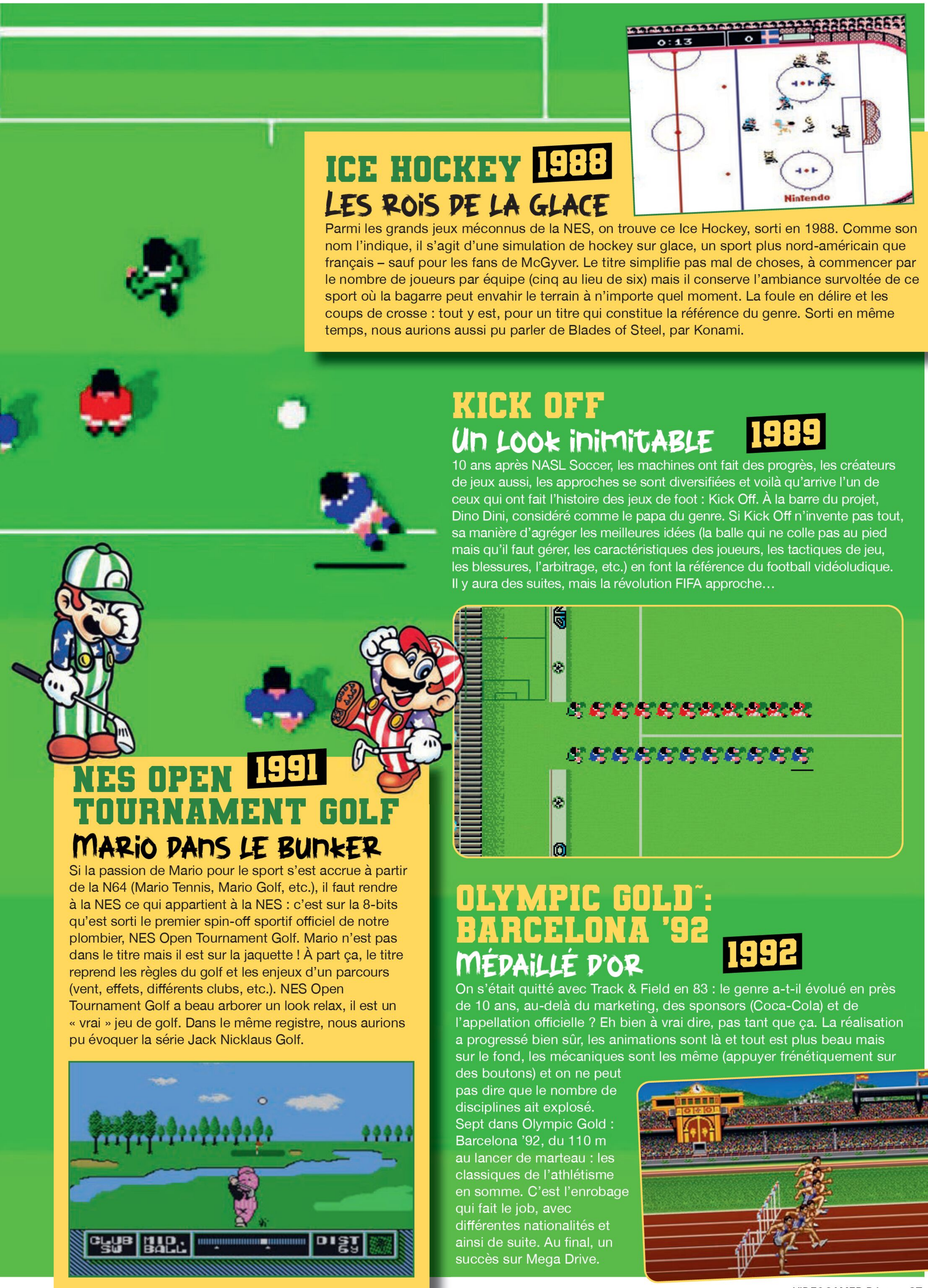
PUNCH-OUT!!
Champion par KO 1984

Le début des années 80 est marqué par le succès au cinéma de Rocky : pourquoi ne pas surfer sur la vague avec des jeux de boxe ? Le plus célèbre est sans aucun doute Punch-Out!!, lancé par Nintendo sur bornes d'arcade en 1984. Le concept est simple : un boxeur enchaine les matchs et les adversaires. Les fondamentaux sont là (les différents coups, les esquives), le rendu cartoon donne un côté enfantin à l'affaire et les adversaires ont des noms qui claquent : Glass Joe, Piston Hurricane… ils sont six au total. Le jeu est un succès, la série va se lancer et sera déclinée sur NES et SNES pour la joie des cogneurs.

CALIFORNIA GAMES
Sea, sport & sun 1987

Après ses Summer Games (1984) et ses Winter Games (1985), Epyx adapte sa recette des jeux de sport à la cool dans California Games, sur Commodore 64 et Apple II. Le principe reste le même : des épreuves sportives d'un autre genre, exit le classique football ou l'athlétisme d'un Track & Field. Dans California Games, on cause BMX, skateboard ou surf, avec un gameplay classique mais qui permet de se frotter à des disciplines originales. L'esprit californien est là, on devine que c'est l'essentiel pour Epyx. Le jeu a été beaucoup adapté, y compris dans un pack pour Atari Lynx à son lancement, c'est dire. On le trouve aussi sur la console virtuelle de la Wii.





ICE HOCKEY 1988
Les rois de la glace

Parmi les grands jeux méconnus de la NES, on trouve ce Ice Hockey, sorti en 1988. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une simulation de hockey sur glace, un sport plus nord-américain que français – sauf pour les fans de McGyver. Le titre simplifie pas mal de choses, à commencer par le nombre de joueurs par équipe (cinq au lieu de six) mais il conserve l'ambiance survoltée de ce sport où la bagarre peut envahir le terrain à n'importe quel moment. La foule en délire et les coups de crosse : tout y est, pour un titre qui constitue la référence du genre. Sorti en même temps, nous aurions aussi pu parler de Blades of Steel, par Konami.

KICK OFF
Un look inimitable 1989

10 ans après NASL Soccer, les machines ont fait des progrès, les créateurs de jeux aussi, les approches se sont diversifiées et voilà qu'arrive l'un de ceux qui ont fait l'histoire des jeux de foot : Kick Off. À la barre du projet, Dino Dini, considéré comme le papa du genre. Si Kick Off n'invente pas tout, sa manière d'agréger les meilleures idées (la balle qui ne colle pas au pied mais qu'il faut gérer, les caractéristiques des joueurs, les tactiques de jeu, les blessures, l'arbitrage, etc.) en font la référence du football vidéoludique. Il y aura des suites, mais la révolution FIFA approche…

NES OPEN TOURNAMENT GOLF 1991
Mario dans le bunker

Si la passion de Mario pour le sport s'est accrue à partir de la N64 (Mario Tennis, Mario Golf, etc.), il faut rendre à la NES ce qui appartient à la NES : c'est sur la 8-bits qu'est sorti le premier spin-off sportif officiel de notre plombier, NES Open Tournament Golf. Mario n'est pas dans le titre mais il est sur la jaquette ! À part ça, le titre reprend les règles du golf et les enjeux d'un parcours (vent, effets, différents clubs, etc.). NES Open Tournament Golf a beau arborer un look relax, il est un « vrai » jeu de golf. Dans le même registre, nous aurions pu évoquer la série Jack Nicklaus Golf.

OLYMPIC GOLD˜: BARCELONA '92
Médaillé d'or 1992

On s'était quitté avec Track & Field en 83 : le genre a-t-il évolué en près de 10 ans, au-delà du marketing, des sponsors (Coca-Cola) et de l'appellation officielle ? Eh bien à vrai dire, pas tant que ça. La réalisation a progressé bien sûr, les animations sont là et tout est plus beau mais sur le fond, les mécaniques sont les même (appuyer frénétiquement sur des boutons) et on ne peut pas dire que le nombre de disciplines ait explosé. Sept dans Olympic Gold : Barcelona '92, du 110 m au lancer de marteau : les classiques de l'athlétisme en somme. C'est l'enrobage qui fait le job, avec différentes nationalités et ainsi de suite. Au final, un succès sur Mega Drive.

LE SPORT, C'EST LA SANTÉ !

NBA JAM
LE BASKET CÔTÉ FUN — 1993

Au début des années 90, le basket a changé de dimension : Michael Jordan est une star planétaire, avec Magic Johnson il a emmené ses potes de la Dream Team sur le toit du monde aux JO de Barcelone, on veut du show, du fun et du spectacle. C'est là qu'arrive NBA Jam, par Midway. Exit les ambitions réalistes : NBA Jam se joue en 2v2, les sauts sont démesurés, les fautes sont absentes, les dunks sont violents, les joueurs peuvent se retrouver « on fire »… C'est de l'arcade, du vrai, celle qui fait hurler (de rire ou d'énervement) les potes en fin de soirée. NBA Jam a lancé une belle série qui existait encore dans les années 2000 (NBA Jam, 2010) mais aujourd'hui, elle est au point mort.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
LE ROI EST LÀ — 1993

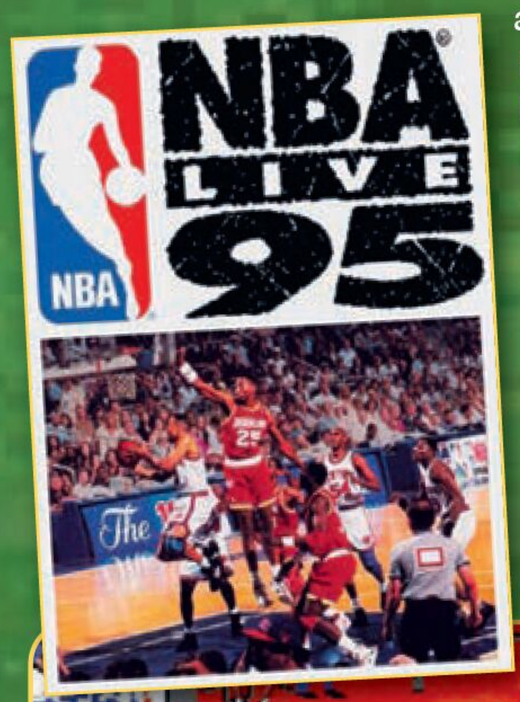
Quand faut y aller, faut y aller. 1993 n'est pas n'importe quelle année, c'est celle qui voit débarquer le premier épisode d'une série appelée à devenir la reine des jeux de sport, encore au top des ventes 30 ans plus tard : FIFA International Soccer, par Electronic Arts. Les licences ne sont pas encore là, les noms sont inventés et on ne joue que des sélections nationales mais le principal est ailleurs : avec ses animations démentes, sa vue isométrique qui tranche avec la vue de dessus (Kick Off) et son ambiance sonore, le dynamisme de FIFA fait passer les jeux de foot dans une nouvelle ère. En 2025, c'est toujours son point fort…

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
UN RIVAL POUR LA VIE — 1994

On triche avec notre titre car en réalité, ce n'est pas le ISS de Konami Computer Entertainment Osaka (KCEO) qui sera le grand rival de FIFA, mais celui de l'antenne de Tokyo (KCET), qui deviendra le futur PES. Mais enfin, la tentation était trop grande de rappeler qu'à la même époque que FIFA, juste un an plus tard, Konami déboule avec une série qui deviendra elle aussi légendaire. Si son enrobage est moins éclatant et ses contrôles moins aboutis, ISS s'installe comme une solide simulation de foot. En 1995, c'est Winning Eleven, la fameuse version signée KCET, qui arrivera sous le nom Goal Storm.

NBA LIVE 95
IT'S IN THE GAME — 1994

Vous avez remarqué comme l'air de rien, les jeux de sport se recentrent sur les fondamentaux ? Le jeu vidéo c'est du sérieux désormais, les éditeurs ne font plus n'importe quoi. Par exemple, après les NBA Showdown et autres Bulls vs. Blazers and the NBA Playoffs, Electronic Arts renomme ses jeux de basket en NBA Live. Voici le premier d'une longue série. Comme avec FIFA (dont il reprend pas mal d'éléments techniques), la réalisation et l'ambiance font la différence. Mais contrairement à FIFA, les droits NBA sont en place, si bien qu'on peut jouer avec MJ et les Chicago Bulls – ce ne sera pas le cas dans NBA Live 96 pour des histoires de gros sous !



WAVE RACE 64 1996

Tout le monde à l'eau

Comme Nintendo n'aime pas faire comme tout le monde, à l'heure où tout s'uniformise, ses jeux « de sport » se différencient. On trouvera bientôt Mario à la manœuvre sur du golf, du tennis ou du foot mais en attendant, c'est Wave Race 64 qui se charge de nous étonner. Et c'est réussi ! Les équipes menées par Katsuya Eguchi ont trouvé la parfaite recette entre sensations précises et fun de l'arcade, pour un jeu qui ne ménage pas ses efforts pour impressionner. On ne le sait pas encore, mais Wave Race 64 annonce la vague de jeux de sport « à sensations » qui va débouler entre la fin des années 90 et début 2000.

TONY HAWK'S PRO SKATER 1999

Comme sur des roulettes

Comme une apothéose de cette mode des sports extrêmes dans le jeu vidéo, voilà qu'arrive Tony Hawk's Pro Skater à l'automne 1999 sur PlayStation – le titre sera porté l'année suivante sur Game Boy Color, N64 et Dreamcast. Tout y est : le branding d'une star de la discipline (Tony Hawk), la bande-son cool comme il faut, l'exclusivité sur la console qui fait passer le jeu vidéo des enfants aux ados… Tony Hawk's Pro Skater est LE jeu de son époque. Il est aussi excellent, innovant sur l'approche des tricks et de la maniabilité. Forcément culte… et récemment ressorti, en 2020, dans la compilation Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2.

1080° SNOWBOARDING

La montagne, ça nous gagne 1998

Deux ans après Wave Race, la Nintendo 64 s'offre un nouveau jeu de sport extrême : 1080° Snowboarding. Cinq snowboarders et huit pistes, ça semble léger mais en réalité, le titre regorge de contenu. On trouve déjà six modes de jeu (axés sur les courses ou les tricks), mais surtout ce sont les figures qui font la différence : plus d'une vingtaine à maitriser avec la bonne combinaison de boutons, tout ça pour accumuler un maximum de points. Si on ajoute le type de neige qui varie (poudreuse, etc.), un excellent level design, du multijoueur et les vibrations du Rumble pack, c'est tout bon ! Et bientôt, ce sera l'arrivée de SSX…

VIRTUA TENNIS

Une époque révolue 1999

Pour clore ce dossier sur les jeux de sport du siècle dernier, quoi de mieux que Virtua Tennis ? Le titre de SEGA symbolise aujourd'hui tout ce que le jeu vidéo n'est plus : un SEGA puissant qui rappelle qu'il est le boss de l'arcade, une approche fun et décomplexée des jeux de sport, un contenu centré sur l'essentiel (mode World Tour, Arcade et basta)… À sa sortie, Virtua Tennis est considéré comme le meilleur jeu de tennis. Mais le règne sera de courte durée : en 2003 arrivera Top Spin sur Xbox, amorçant un virage « réaliste » qui fait toujours école, dans le tennis comme ailleurs.

Simon the Sorcerer ORIGINS

C'EST PAS SORCIER !

30 ans (et des poussières) après ses premières aventures en 1993, le jeune sorcier Simon revient dans Simon the Sorcerer Origins, un préquel «˜néo-rétro˜» par les Italiens de Smallthing Studios. Point & click, humour et respect de l'oeuvre˜: Massy Calamai, fondateur du studio et game director sur le jeu, répond à nos questions. Christophe Collet

Tout d'abord : pourquoi avoir choisi de relancer Simon the Sorcerer ?
M.C. : Le début des années 90 était une période à la fois fantastique et intense pour les jeux d'aventure en point & click. Après que LucasGames ait popularisé ce style, une quantité énorme de jeux du genre est sortie, pas seulement chez Lucas ou Sierra. Attention, je les adorais, mais il y en avait tellement… et peu d'entre eux arrivaient à vraiment m'intriguer ou à me surprendre. Un jour, j'ai lu un test dans TGM Italia — si je me souviens bien, la note était autour de 93 %. J'ai vu ce chapeau violet, l'air ahuri du personnage, cet univers fantastique, et je me suis dit : « Mais c'est quoi, ce jeu d'aventure ? » Je l'ai acheté dès qu'il est sorti, et ça a été le coup de foudre immédiat. Après l'avoir terminé, j'ai toujours gardé au fond de moi l'envie d'en savoir plus : pourquoi Simon s'est-il retrouvé dans ce monde ? Quels en sont les fondements ? L'alchimie, la magie… Et voilà qu'environ trente ans plus tard, je me retrouve à discuter avec Mike et Simon Woodroffe (les créateurs de la série), à leur proposer l'idée d'un préquel, qui les a littéralement fascinés. Il y a cinq ans, nous avons décidé qu'il serait temps de faire revenir Simon.

Comment avez-vous abordé le défi de réinventer visuellement un tel univers ?
M.C. : Nous avons commencé par réfléchir

“NOTRE JEU A UN STYLE QUI RAPPELLE LES ANNÉES 90 ET DÉBUT 2000 : COMME UN DESSIN ANIMÉ EN VHS, UN PEU TREMBLOTANT ET IMPRÉCIS, MAIS RICHE EN JEU D’ACTEUR ET EN ANIMATION.”

Simon the Sorcerer ORIGINS

Massy Calamai, fondateur du studio Smallthing et game director sur le jeu, a accepté de répondre à nos questions.

Chez Smallthing, tout le monde n'était pas né à la sortie du premier Simon the Sorcerer, en 1993 !

à la meilleure manière de faire revenir Simon, en proposant quelque chose de visuellement excitant, aussi bien pour les fans que pour les nouveaux joueurs. D'abord, il faut rappeler que le style n'a jamais été une constante dans la saga : Simon a changé au fil des époques, en s'adaptant à la technologie plutôt qu'à une identité graphique propre. Notre préquel, qui est en quelque sorte une renaissance, devait poser les bases d'un style unique et reconnaissable. Nous avons trouvé un point de contact, une connexion, entre aujourd'hui et les années 90, en décidant de rendre le jeu techniquement très avancé, mais avec un style qui rappelle les années 90 ou début 2000 : comme un dessin animé en VHS, un peu tremblotant et imprécis, mais riche en jeu d'acteur et en animation. Nous avions besoin de cette expressivité, de ce côté très joué. Ça a été un défi complexe : il a fallu tout dessiner à la main, créer de nombreux décors, des cinématiques, et pas moins de 15 000 images d'animation ! Tout cela donne au jeu une identité très reconnaissable et unique dans le paysage actuel.

L'humour est une composante essentielle de la série : l'esprit britannique d'origine a-t-il été une source d'inspiration ou une contrainte ?

M.C. : C'était une raison, un moteur, un pilier permettant d'honorer la saga et de garder une connexion avec ses origines.

Le studio a opté pour un rendu très dessiné, comme « un vieux dessin animé sur VHS ».

“ORIGINS APPROFONDIT ET ENRICHIT DE NOMBREUX ASPECTS, AUSSI BIEN NARRATIFS QUE LUDIQUES, TOUT EN RESTANT FIDÈLE À SES ORIGINES ET À SES RACINES.”

Nous avons conservé cette touche britannique, cette saveur propre au premier jeu, mais bien sûr, nous avons modernisé beaucoup de blagues pour les rendre plus actuelles et compréhensibles par tout le monde. Mais je peux l’assurer : Simon est toujours ce garçon en apparence extraverti et joueur !

Simon est un personnage bien connu – comment l’avez-vous ré-inventé en restant fidèle à sa personnalité ?

M.C. : En fait, dans Origins, Simon est le même qu’avant. Disons simplement que les pixels ne facilitaient pas la perception de son âge ! Dans Simon 1 [le premier Simon the Sorcerer, celui de 1993, ndlr], Simon est un préadolescent (comme mentionné dans le manuel), et notre Simon dans Origins est le même : bien sûr, il est représenté avec plus de détails graphiques, mais ça reste un pré-ado. L’aventure, d’ailleurs, se déroule quelques semaines avant les événements du premier Simon the Sorcerer.

Le jeu explore-t-il de nouveaux thèmes pour la série ?

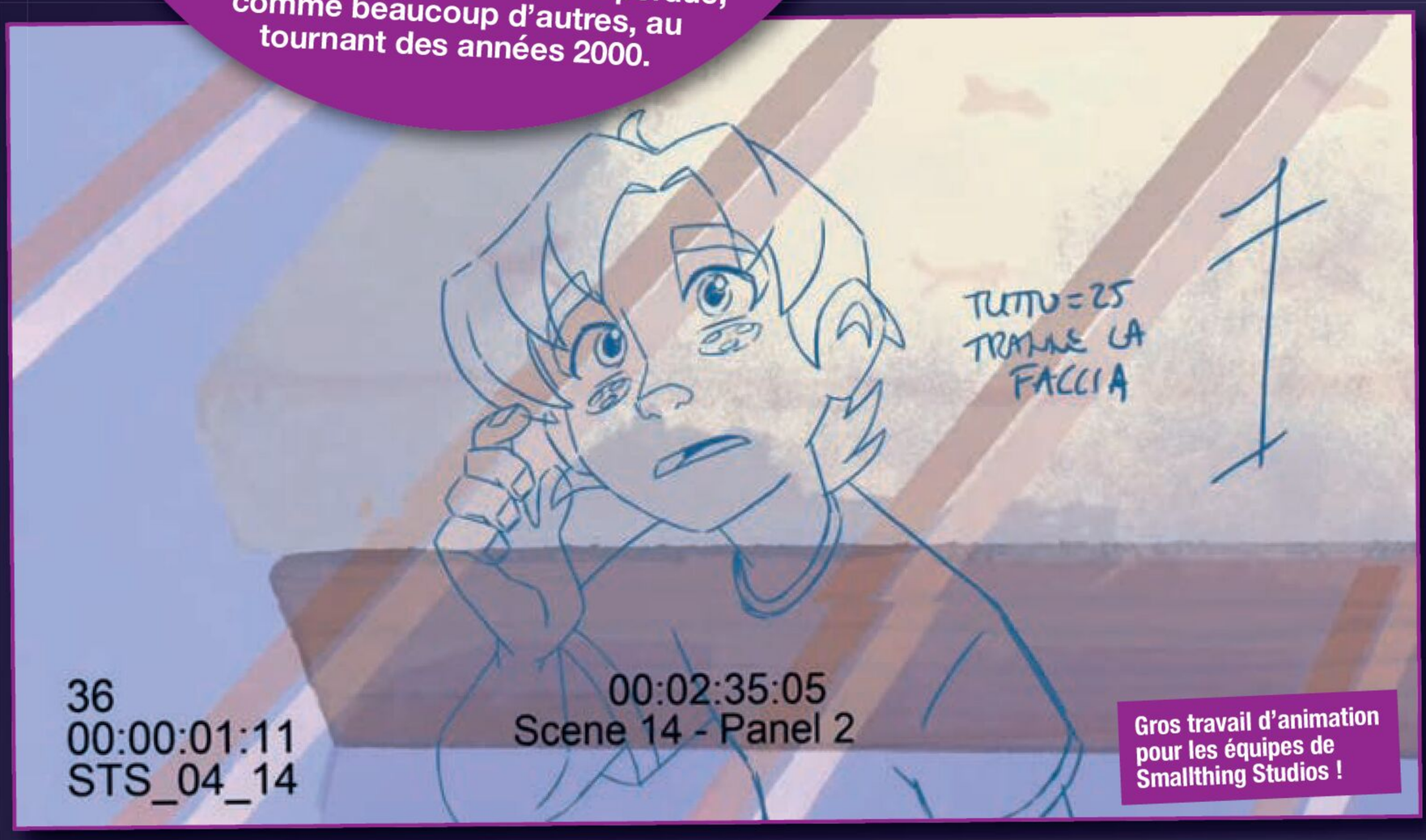
M.C. : Oui, il y aura beaucoup de nouveautés, tout en maintenant un fil conducteur, une connexion subtile, presque transparente, avec le premier épisode.
Le Simon d’Origins est plus développé d’un point de vue narratif, et l’histoire, qui paraît au premier abord comique, cache une dimension émotionnelle : celle d’un garçon qui n’a pas encore trouvé sa voie et qui veut faire ses preuves, surtout aux yeux de sa mère. Et il y a vraiment un chaudron (magique) de nouveautés : du gameplay à certains aspects inédits liés à l’utilisation du chapeau, et bien d’autres choses encore… J’aimerais en dire plus, mais je ne voudrais pas gâcher de surprises. En résumé, Origins approfondit et enrichit de nombreux aspects, aussi bien narratifs que ludiques, tout en restant fidèle à ses origines et à ses racines.

Comment avez-vous modernisé le gameplay point-and-click sans en perdre l’essence ?

M.C. : Nous avons beaucoup travaillé sur cet aspect. Je voulais que Simon puisse traverser 30 ans d’histoire sans paraître ni trop vieux ni trop moderne ; ça n’aurait satisfait personne. Le gameplay d’Origins reste du point-and-click classique, mais simplifié avec des fonctionnalités modernes, comme un clic simple

1993
SIMON FAIT SES DÉBUTS

La série Simon the Sorcerer voit le jour en 1993 sur MS-DOS et Amiga. Elle est développée par le studio britannique Adventure Soft, et plus précisément créée par les frères Mike et Simon Woodroffe. On y suit les aventures du jeune Simon, transporté dans un univers parallèle rempli de magie, de créatures étranges… bref, de fantasy. Logique : les inspirations du titre se trouvent quelque part entre le Disque-monde de Terry Pratchett et Le seigneur des anneaux de Tolkien. Pour le reste, c’est aux point & click de LucasArts auxquels on pense, façon Monkey Island. Une recette efficace, dans l’air du temps en ce début d’années 90. Une suite dans le même moule est sortie en 1995 (Simon the Sorcerer II : The Lion, the Wizard and the Wardrobe), puis la série s’est gentiment perdue, comme beaucoup d’autres, au tournant des années 2000.



Gros travail d’animation pour les équipes de Smallthing Studios !

Simon revient pour une aventure se déroulant juste avant le jeu de 1993. Le look a changé, pas (trop) le gameplay : un titre entre tradition et modernité !

pour analyser ou ramasser un objet, et une gestion rapide de l'inventaire, du moins sur PC. Sur console, on contrôle directement le personnage et on interagit avec les zones à proximité. Mais nous avons un autre système de contrôle sur console, où la manette sert à diriger le curseur, rendant le jeu très fidèle à l'expérience classique. Bien sûr, il est également possible de jouer à la manette sur PC. Au-delà de ça, le jeu est extrêmement accessible : on peut lui donner un style rappelant les aventures des années 90, avec du texte coloré au-dessus des personnages et l'effet visuel d'une vieille télévision. En résumé, chaque joueur peut paramétrer et jouer à Simon the Sorcerer Origins comme il le souhaite avec, dans tous les cas, une expérience complète.

Quelle est votre approche du rythme et de la difficulté des énigmes ?

M.C. : C'est très progressif, tout en restant exigeant. Nous ne voulions pas en faire un jeu trop simple. On accompagne d'abord le joueur à travers les commandes, en lui montrant comment pense Simon et les règles du monde magique. Tout cela se fait de manière assez linéaire. Puis, petit à petit, on s'éloigne de cette linéarité, en élargissant progressivement le monde et en ouvrant plusieurs quêtes en même temps, pour que le joueur choisisse laquelle accomplir en premier. Ces quêtes sont très variées : plus magiques, plus aventureuses, plus ludiques, ou plus narratives — mais toutes reliées par un seul fil narratif. Dans cette phase très ouverte qui accompagne le joueur jusqu'à la fin, nous avons intégré un journal où, de manière très « Simonesque », on dispose d'une liste de tâches et d'une carte permettant de se déplacer d'une zone à une autre, avec plein de choses à faire.

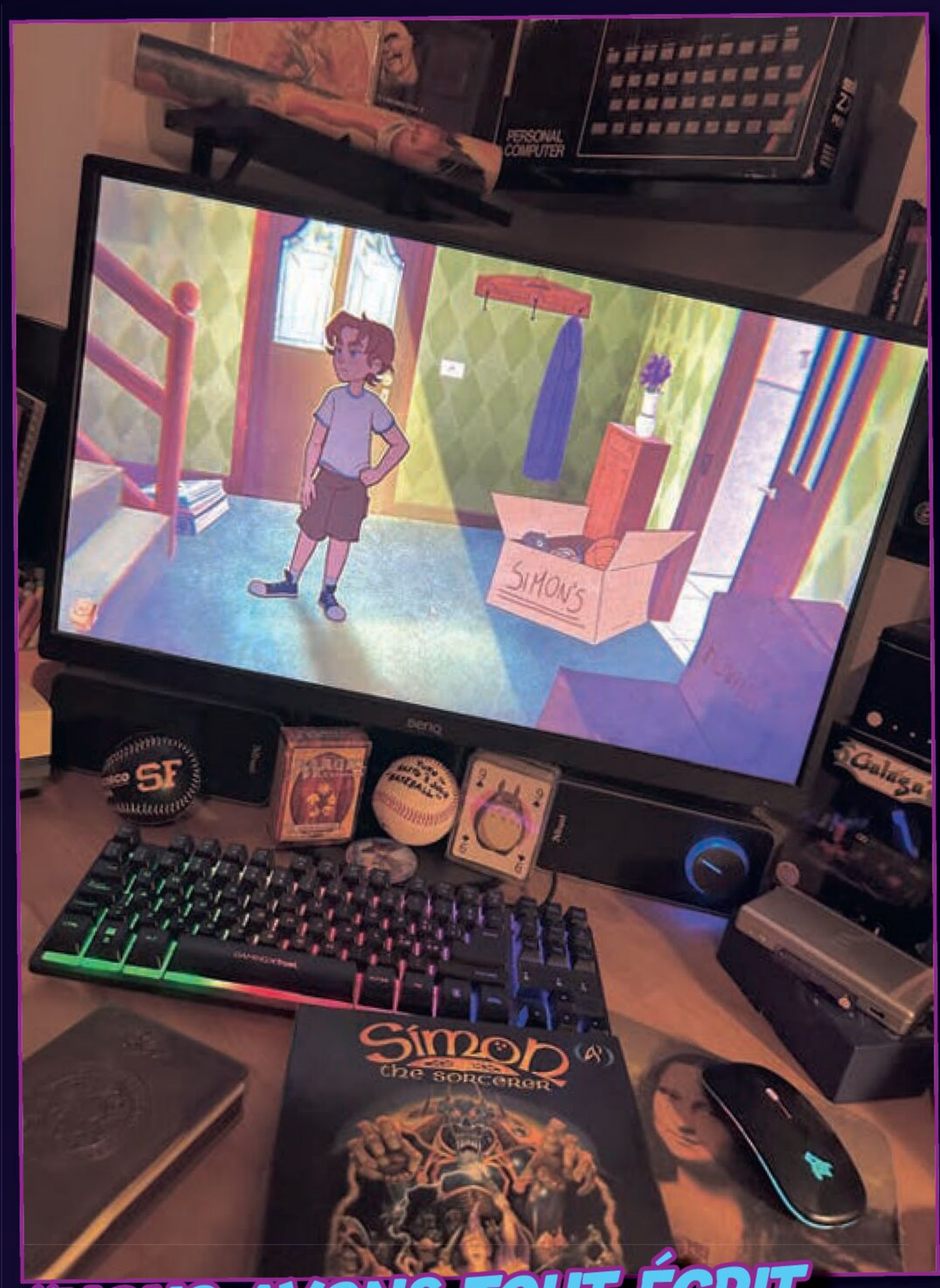
Les créateurs de la série ont-ils eu un rôle ou une influence dans le processus de développement ?

M.C. : Nous avons tout écrit et créé nous-mêmes chez Smallthing, mais Mike et Simon [Woodroffe, ndlr] ont toujours été impliqués pour des vérifications, des validations et des approbations, qui ont toujours été positives ; nous y tenions vraiment ! Vers la fin de la production, je les ai tenus à l'écart. Je voulais qu'ils découvrent le jeu presque complet sans être influencés. Et c'est ce que j'ai fait. Pendant des mois, ils n'ont rien vu, jusqu'au jour où je leur ai dit : « Hé, on a presque terminé, vous voulez l'essayer ? » Près de cinq ans s'étaient écoulés depuis le début du projet, et j'attendais ce moment avec impatience. Je leur ai demandé d'être francs et honnêtes. Leur réaction a été un grand moment d'émotion : ils ont ri et pleuré en suivant l'histoire. Simon Woodroffe nous a dit qu'il aurait aimé se faire tatouer le Simon d'Origins et qu'il considérait sans aucun doute ce titre comme le meilleur de la série depuis Simon 1. C'était magique.

Quel a été le plus grand défi pendant le développement ?

2025 SIMON FAIT SON RETOUR

Après un cinquième épisode sans intérêt (Simon the Sorcerer : Who'd Even Want Contact, 2009) et un sixième jamais sorti (Simon the Sorcerer 6 : Between Worlds), est-ce que les Italiens de Smallthing Studios ont la recette gagnante pour faire revenir Simon ? Leur pari se présente sous la forme d'un préquel qui se place quelques semaines seulement avant les évènements du Simon the Sorcerer de 1993. L'idée est de marier sensations rétro et réalisation néo dans un jeu qui rend hommage au genre culte du point & click. De l'humour, de l'évasion et de bonnes énigmes, c'est tout ce qu'on demande ! Simon the Sorcerer Origins sort le 25 octobre 2025 en téléchargement sur PlayStation, Xbox, Switch et PC, avec une sortie boite (standard et collector) sur PS5 et Switch.



M.C. : Chaque aspect. Vraiment TOUS les aspects. D'abord, trouver un style visuel, un gameplay et une histoire qui fassent honneur à la saga, tout en satisfaisant à la fois les fans de la première heure et les joueurs qui ne la connaissaient pas ; après tout, c'est une renaissance, ça doit plaire à tout le monde. Vraiment chaque aspect : repenser le gameplay, créer un nouveau style tout en gardant une touche du passé, réaliser l'animation entièrement à la main, image par image, réintroduire un esprit « britannique » tout en le modernisant et en utilisant un dialecte adapté aux temps modernes, et tout ça en conservant Simon tel qu'il était à l'époque. Convaincre Chris Barrie [pour la voix anglaise, ndlr] et Erik Borner [pour la voix allemande] de revenir prêter leur voix à Simon, 30 ans plus tard, avec un ton différent, puis réinterpréter toute la musique, tous ces éléments, qui devaient sembler neufs mais en conservant l'esprit de l'époque et du gameplay… et… eh bien, je m'arrête là, je crois que vous avez saisi l'idée ! Cinq années ardues qui se sont effacées le jour où nous avons invité les fans de la saga et les jeunes joueurs dans le studio, en leur disant : « jouez et dites-nous ce que vous en pensez », et nous les avons vus rire, s'amuser, puis s'émouvoir et pleurer.

Y a-t-il des easter eggs, des clins d'œil que seuls les fans pourront remarquer ?

M.C. : Le jeu regorge d'easter eggs de la pop culture, de références à la saga Simon, surtout au premier épisode, d'événements qui se dérouleront dans l'épisode de 1993 — qui, puisque nous faisons un préquel, ne se sont pas encore produits — et de personnages familiers du début à la fin du jeu. Ce sera amusant de voir combien d'autres seront découverts !

Si vous deviez résumer l'esprit de Simon the Sorcerer: Origins, que diriez-vous ?

M.C. : Rire, pleurer, s'amuser, se remémorer… tout ça sont des émotions. Donc, pour faire simple, plein d'émotions.

"NOUS AVONS TOUT ÉCRIT ET CRÉÉ NOUS-MÊMES CHEZ SMALLTHING, MAIS MIKE ET SIMON WOODROFFE ONT TOUJOURS ÉTÉ IMPLIQUÉS."

Créer des personnages expressifs : c'était l'un des objectifs des designers du jeu.

Présenter le jeu sur les salons : un moment qu'on redoute, mais qui fait du bien aussi (quand les retours sont bons).

ÇA S'EST PASSÉ EN

1994

L'année de la Super NES

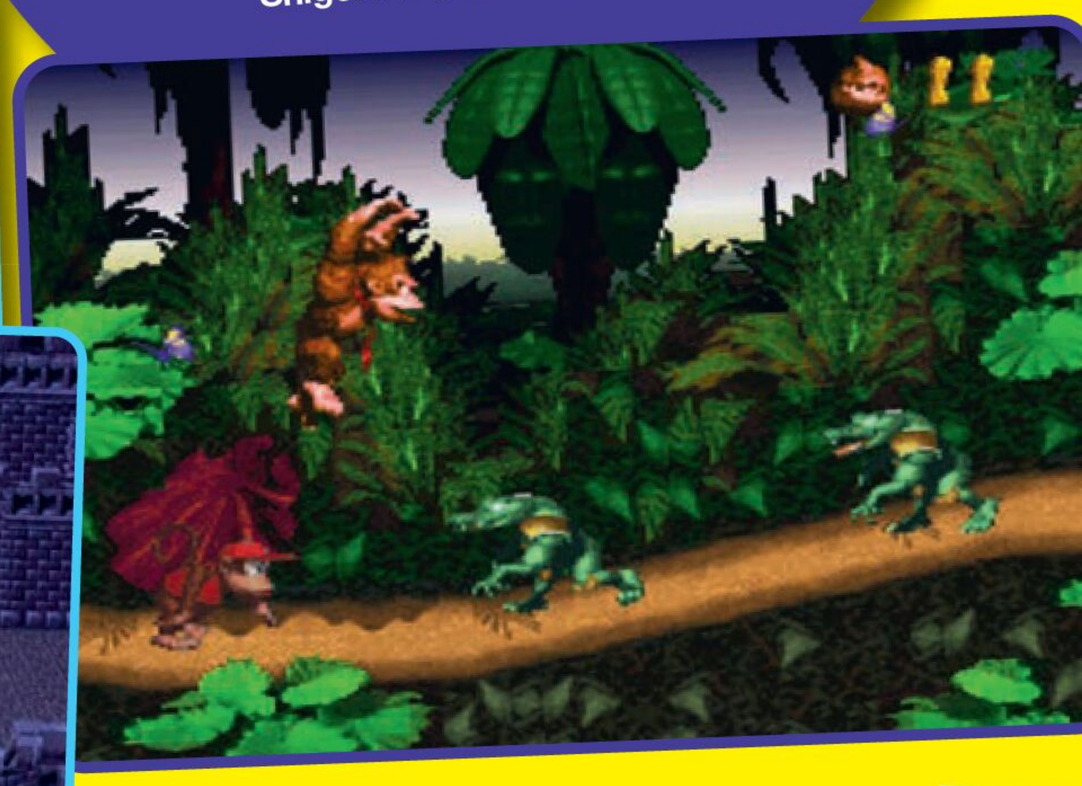
Avec des hits qui sortent à la pelle et son titre de console de salon la plus vendue dans le monde, la Super NES est à l'honneur en 1994. Voici ses sorties majeures… et les autres ! Christophe Collet

SUPER METROID
LA SUITE TANT ATTENDUE

Troisième Metroid puisque le deuxième est sorti sur Game Boy, Super Metroid se présente comme la suite « évidente » du Metroid originel de la NES, transition 8-bits/16-bits oblige ! Pour autant, le jeu ne prend pas par la main. Surtout, il installe son atmosphère par le vide, par des silences qui font de chaque bruit (un pas, un tir, le cri d'une créature) un rappel de l'isolement de Samus. Plutôt qu'une bande-son omniprésente, Kenji Yamamoto a façonné un paysage sonore fin, où la musique sait se taire pour laisser parler l'environnement. Cette approche inédite, cinématographique, a participe à l'aura intemporelle du jeu : au-delà du défi d'exploration, Super Metroid sur SNES est une expérience sensorielle où l'on se perd pour mieux se souvenir.

DONKEY KONG COUNTRY
UN CHOC VISUEL

Quand Donkey Kong Country débarque sur SNES, c'est un choc visuel : Rare se hisse au niveau des futures générations 32 et 64-bits sur une Super Nintendo vieillissante grâce à des graphismes fous issus de coûteuses stations Silicon Graphics. Le pari est risqué : compressées, ces images tiennent sur une simple cartouche mais donnent au jeu un éclat inédit, irréel pour l'époque. Et ces éclairages ! Derrière ce tour de force technique se cache un objectif : prouver au monde que la SNES peut rivaliser avec la future PlayStation. Résultat : un succès incontestable qui redonne vie à Donkey Kong et installe Rare comme un studio qui compte, capable de transformer une prouesse technologique en jeu culte… au point de rendre Shigeru Miyamoto jaloux !



FINAL FANTASY VI
AU-DELÀ DES LIMITES

Avec sa fresque démesurée, Square pousse la Super NES à ses limites : quatorze héros jouables, une musique orchestrale signée Nobuo Uematsu qui fait vibrer la puce sonore de la machine comme jamais. Le fameux opéra Maria et Draco n'est pas qu'une scène narrative, c'est un manifeste technique — faire « chanter » une console 16-bits. Plus qu'un RPG, Final Fantasy VI est une démonstration que la SNES peut accueillir une épopée grandiose aussi bien sur le fond (quelle histoire !) que sur la forme. Un pari fou, une ambition narrative nouvelle, un bijou.

EARTHBOUND

EN (GROS) DÉCALAGE

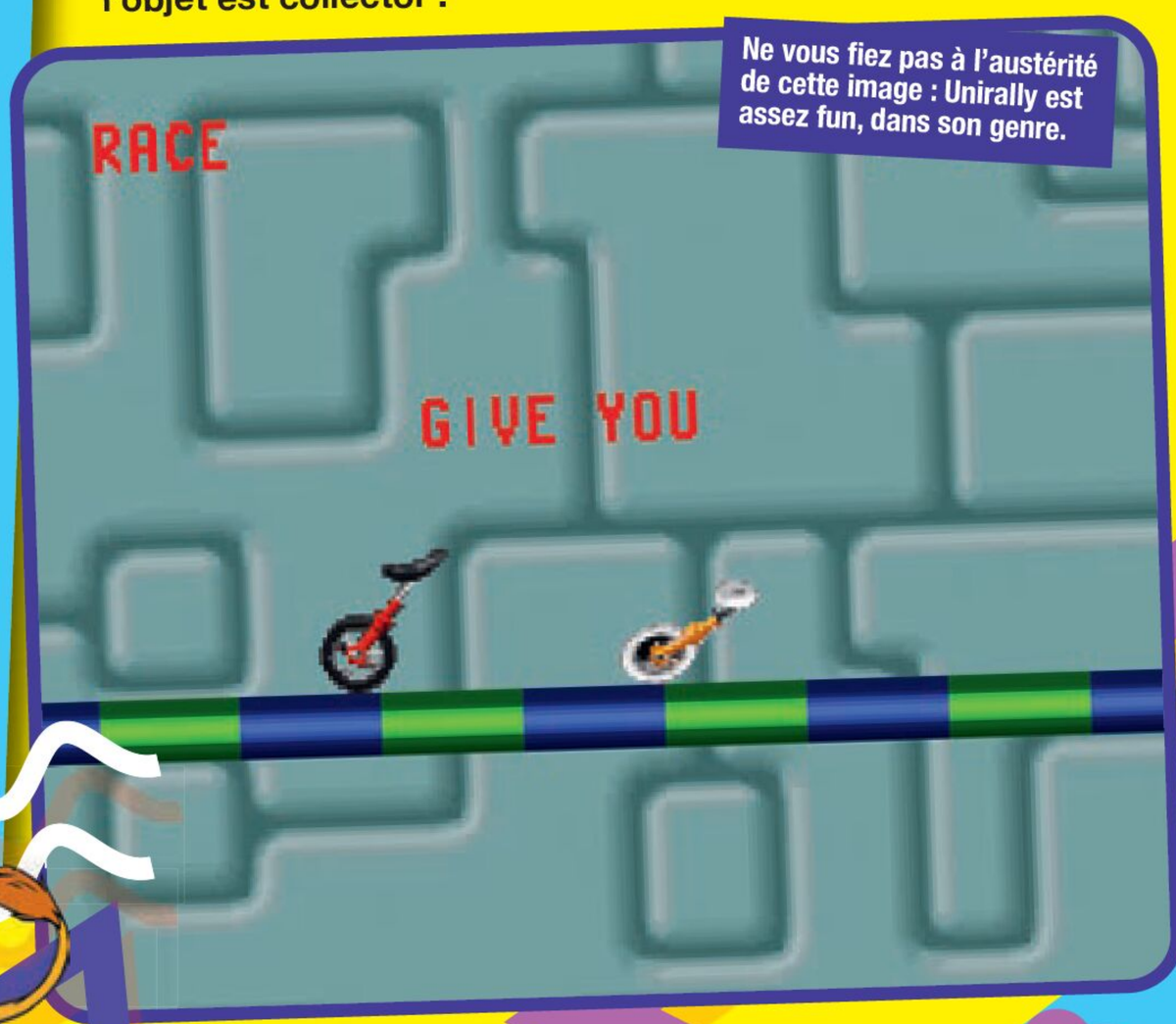
Vous pensez que les RPG se ressemblent tous ? Essayez EarthBound ! Exit la fantasy, coucou un monde « classique », urbain et contemporain, dans lequel une météorite tombe près d'une petite ville américaine. Des abeilles mécaniques, un destructeur universel, de jeunes héros et un humour satirique à toute épreuve ont fait d'EarthBound un ovni à sa sortie en 1994. Aujourd'hui le jeu est culte, mais il a fallu attendre 2013 pour y jouer chez nous, sur la console virtuelle de la Wii U.

Une fille et trois garçons pour sauver le monde l'air de rien : c'est EarthBound !

UNIRALLY

SORTIE DE PISTE

Pas encore Rockstar du jeu vidéo, DMA s'amuse à sortir sur SNES, en toute fin d'année 1994, un certain Unirally – Uniracers aux États-Unis. Le titre est pour le moins original : des courses de monocycle sans pilote, où tout l'intérêt repose sur des figures permettant de gagner de la vitesse. Assez vide et moche, le jeu est fun, en revanche. Mais peu de gens l'ont su : après sa sortie, DMA et Nintendo se prennent un procès par Pixar, qui leur reproche d'avoir plagié son court-métrage Red's Dream. Nintendo stoppe la production du jeu. Autant dire que l'objet est collector !



Ne vous fiez pas à l'austérité de cette image : Unirally est assez fun, dans son genre.

LE ROI LION

HAKUNA MATATA !

En 1994, Disney a repris du poil de la bête (humour) après un passage à vide dans les années 80. Après le succès d'Aladdin, il réalise un carton absolu avec l'un de ses plus grands films, Le roi lion. Sans surprise, une adaptation débarque en fin d'année. Elle est d'une beauté folle, enchaine les moments cultes du film et fait vibrer avec sa musique. Mais elle est aussi punitive et rude, pas toujours pour les bonnes raisons. On l'aime quand même, notre Roi lion sur SNES !

Pas aussi culte que le jeu Aladdin, celui du Roi lion est tout de même un gros plaisir de fan.

MEGA MAN X²

TOUT DE SUITE, LA SUITE

Ce n'est pas le plus culte de la série, il est sans doute arrivé un poil vite pour être marquant, mais 1994 est tout de même l'année de la sortie (au Japon) de Mega Man X2. Le premier Mega Man X était sorti un an plus tôt, celui-ci en reprend la recette sans se cacher, d'ailleurs il se déroule « six mois après la défaite de Sigma ». Fluide, rythmé et dur comme il faut, Mega Man X2 ne rate rien, mais il ne transcende rien non plus. En un mot : efficace.

Mega Man dans ses œuvres et, forcément, une difficulté pas pour tout le monde.

MODDING RETRO

Brutal Doom a fait le tour du monde et est même parvenu jusqu'à John Romero, Mr Doom !

UNE NOUVELLE VIE POUR NOS ANCÊTRES

Quand on aime le modding, pourquoi se limiter à ce qui se fait aujourd'hui ? Son équivalent rétro est moins populaire, pourtant l'âge lui apporte quelque chose en plus. Nous sommes là pour vous raconter tout ce que l'on sait sur ce hobby qui rend le rétro plus vivant que jamais ! Christophe Öttl

Derrière chaque titre ancien et chaque machine poussiéreuse se cachent des anecdotes cultes ainsi que des moments d'histoire. Mais le plus souvent, c'est par pure nostalgie que l'on s'attarde sur ces reliques qui nous ont marqué en tant que joueur. Mais saviez-vous seulement qu'il existe une autre façon de vivre l'expérience du rétrogaming ? Pour une fois, nous avons eu envie d'ouvrir les portes d'un tout nouveau monde qui n'existe pas uniquement sous le prisme du souvenir. Vous avez lu le titre, vous savez bien que l'on parle ici

MODDING RETRO

AM2R a été testé par certaines rédactions à sa sortie, comme n'importe quel jeu officiel.

Pokémon Prism fait partie de ces mods qui ont aussi dû mettre la clé sous la porte à cause de Nintendo.

de modding rétro, ou pour ceux qui ne connaissent pas, la possibilité de jouer à des versions alternatives plus ou moins fidèles au jeu de base et créées par des communautés de créateurs/joueurs. Un univers merveilleux à plus d'un titre dont la spécificité est de faire flirter les émotions du passé avec cette sensation typique qu'est la découverte d'un nouveau jeu. C'est un peu comme essayer le DLC ou la suite d'un jeu sorti il y a une vingtaine d'années. À certaines occasions, il est déjà possible de ressentir cela avec le modding plus moderne et traditionnel, qui s'est fortement développé depuis de nombreuses années. Dans l'absolu les deux sujets se rejoignent, bien que la nature même du rétro nous fasse remonter à une époque où l'initiative n'est pas encouragée comme maintenant par les développeurs eux-mêmes. Elle est encore moins supportée par l'intermédiaire d'outils développés dans cette optique.

SECRETS DE FABRICATION

Nos cartouches sont réputées inviolables pour le commun des mortels, du moins jusqu'à l'ère de l'émulation. Car de nos jours il n'y a rien de bien compliqué pour accéder aux fichiers des titres ancestraux, les fameux ROM. Pour les modifier, et en faire donc des mods, c'est en revanche une autre paire de manche. La solution plébiscité par de nombreux créateurs est la plus « simple », inscrire de nouvelles données directement sur le fichier du jeu de base. Très concrètement cela se fait à l'ancienne, avec une maîtrise obligatoire des nombres hexadécimaux, des fichiers texte et la compréhension des capacités graphiques d'antan. Il existe bien actuellement des outils pointus développés par des passionnés pour faciliter ce travail, mais tout cela pour dire que le modding rétro n'est pas à la portée du premier venu et que cela implique de conserver un minimum de points communs avec l'œuvre originale. À l'issu de ce travail de titan, il y a le précieux sésame. Un simple patch, plus communément appelé ROM-hack. Sa nature est très variable, allant du simple ajout de traduction (très appréciée pour les jeux japonais qui ne sont pas sortis en occident) jusqu'à une refonte en profondeur du jeu et de ses mécaniques. Cela dit, quelques créateurs courageux se tournent vers l'option fan games. D'un point de vue purement ludique, cette alternative peut offrir des possibilités encore plus folles pour le joueur quand le travail est bien fait. Il s'agit toutefois d'une démarche très différente en termes de production puisqu'il est souvent question de créer un jeu à partir de presque rien. La montée en puissance de ce genre de projets va sans doute de pair avec les outils modernes. Des éditeurs comme RPG Maker sont des solutions de plus en plus privilégiées, tandis que des plateformes entièrement dédiées à l'édition de certains jeux voient le jour. Il existe par exemple un certain Pokémon SDK, un éditeur spécialisé dans la création de jeux Pokémon 2D. Les fans de Doom ont de leur côté GZDoom. Mieux vaut préciser que les fan games sont l'exception qui confirme la règle. Car outre le travail de développeur éreintant qui dissuade la plupart des créateurs, ces jeux ne sont pas aussi flexibles que les ROM-hacks. Et on ne parle même pas des problèmes de copyrights qui sont encore plus susceptibles de tomber en collant une licence sur un jeu qui n'a parfois plus rien à voir. Le monde du modding rétro est encore une zone floue au niveau de la loi. Faute de mieux, on compte donc énormément sur la tolérance des éditeurs pour continuer à découvrir nos vieux jeux sous un nouveau jour.

LES HÉROS DU MOD RÉTRO

N'allez pas croire pour autant que toute cette histoire n'est qu'une lubie récente. On serait bien incapable de vous donner la date des premières bidouilles mais on peut vous parler de certaines grandes légendes qui

Avec plus de 3000 références rien que pour la NES, ROMhacking.net est une adresse indispensable.

UN PEU DE VOCABULAIRE

MOD

Qu'ils soient rétros ou non, les mods sont la contraction de « modification » et désigne logiquement les versions alternatives d'un jeu. Mod est un terme assez général qui englobe toutes les transformations.

ROM-HACK

Le genre le plus commun de mod dans le rétro. Un ROM-hack consiste à écrire de nouvelles données sur un support déjà existant. Le résultat est généralement sous la forme d'un patch à appliquer au ROM de base et peut être utilisé sur la plupart des supports capable d'émuler, ce qui inclut même nos smartphones.

FAN GAME

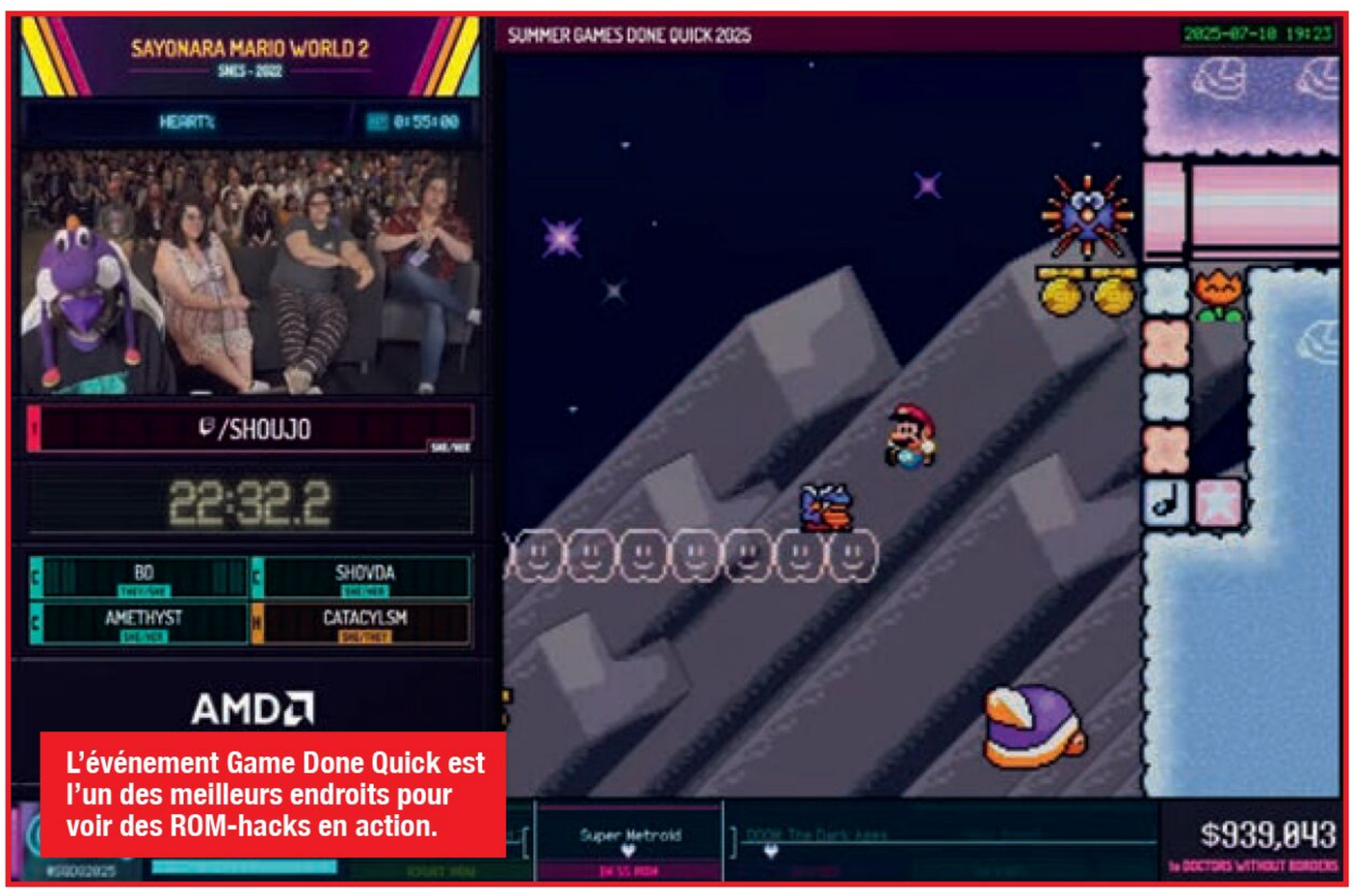
Jeu créé à partir de rien, reprenant une certaine licence de manière non-officielle. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un mod à proprement parler mais plutôt d'un jeu indépendant, la méthode est répandue dans le modding rétro. Contrairement aux ROM-hacks, il n'est possible de jouer à un fan game que sur ordinateur dans la plupart des cas.

Les ROM-hacks de Super Mario World ont une catégorie Kaizo réputée pour sa difficulté souvent injuste.

ne datent pas d'hier. Brutal Doom est un bon point de départ, autant pour la vaste audience qu'il touche que pour le genre d'améliorations qu'il apporte. Visuellement, ce n'est déjà plus le même. On reconnaît le moteur du jeu de 1993 mais la dose de gore et les effets de particules changent totalement son aspect. Les nouvelles armes, les soldats alliés et les patterns inédits des ennemis sont autant de nouveautés qui ne peuvent qu'enthousiasmer les joueurs de la première heure. Et encore, pas autant que les exécutions ou les coups de tatanes violents capables de décoller le visage des ennemis. Brutal Doom est parfaitement dans la veine des mods que l'on peut trouver aujourd'hui, à ceci près que le début de son développement date de 2010.

A L'ISSU DE CE TRAVAIL DE TITAN, IL Y A LE PRECIEUX SESAME. UN SIMPLE PATCH, PLUS COMMUNEMENT APPELE ROM-HACK.

Ça ne nous rajeunit pas, et Another Metroid 2 Remake (AM2R) non plus d'ailleurs. Ce titre a, comme son nom l'indique, la prétention de faire un remake de Metroid 2 : Return of Samus (1991) avec la patte graphique de Metroid : Zero Mission (2004). L'ambition est en réalité démesurée puisqu'il fait partie de ces fan games dont on parlait plus tôt. Tout le monde se rappelle de sa diffusion en 2016 mais l'origine du projet date pour sa part de fin 2007 et débute avec rien d'autre que le moteur GameMaker. AM2R réussit pourtant à reproduire de A à Z une expérience authentique mais qui chamboule par ses ajouts et un feeling différent de ce que l'on connait à la fois de Zero Mission et de Return of Samus. Le mod a énormément fait parler de lui pour ses qualités qui ont fait de lui le remake 2D que tout le monde attendait. Sa notoriété a toutefois crevé le plafond



L'événement Game Done Quick est l'un des meilleurs endroits pour voir des ROM-hacks en action.

BOOTLEG

Voilà un mot que l'on n'entend pas souvent mais on vous en parle juste pour la science. Les bootlegs correspondent à un mod distribué avec une intention commerciale. Si l'existence des autres types de mods est généralement toléré, les bootlegs sont évidemment illégaux et dénoncés, y compris par les communautés de modders.

Les niveaux de Beyond the Curse Mirror sont beaucoup plus vastes, assez pour le faire uniquement en volant.

Bien sûr, ne vous attendez pas à rencontrer Zelda au château d'Hyrule. D'autres persos ont pris sa place.

lorsque les sanctions ont fini par tomber. Ne serait-ce que pour le petit émoi qu'il a suscité, Nintendo s'en est mêlé pour faire rétablir le droit. Quelques courriers officiels ont suffi à faire cesser le support d'AM2R. On sait Nintendo proche de ses licences, mais le fin mot de cette histoire est que l'éditeur est lui-même sur le coup d'un remake de Metroid 2 qui sort finalement en 2017 grâce aux Espagnols de MercurySteam.

ENTRE CONNAISSEURS

Finissons ce tour d'horizon par un peu de pragmatisme. Le monde du modding rétro est dense, tout comme son alter égo moderne. Aussi est-il facile de se perdre sans le bon guide. Il faut déjà voir que, comme souvent avec le rétrogaming, certaines franchises et certaines consoles font plus parler d'elles que les autres. Vous ne serez nullement surpris d'apprendre que les machines 8 et 16 bits sont au top dans ce domaine. A fortiori, Nintendo domine les débats avec ses licences phares que sont les Zelda, Mario, Pokémon et les Metroid 2D. En cherchant bien, il existe des mods pour à peu près tous les supports, y compris des beaucoup plus modernes comme la 3DS, la Playstation 3 ou la Gamecube, mais la proportion est infime en comparaison. Contre toute attente, c'est la communauté Pokémon qui s'avère être la plus prolifique en matière de modding. Pokécommunity est d'ailleurs devenu l'un des repères pour ce hobby sur le web. On mentionne son existence car la nature un peu pirate du modding rétro, du moins au même titre que l'émulation, impose d'avoir des repères sûrs vers lesquels se diriger. Les fans de Mario se sont quant à eux organisés autour du site SMW Central. Sa base de données est précieuse pour quiconque recherche des ROM-hacks de Super Mario World, Super Mario World 2 ou Super Mario 64.

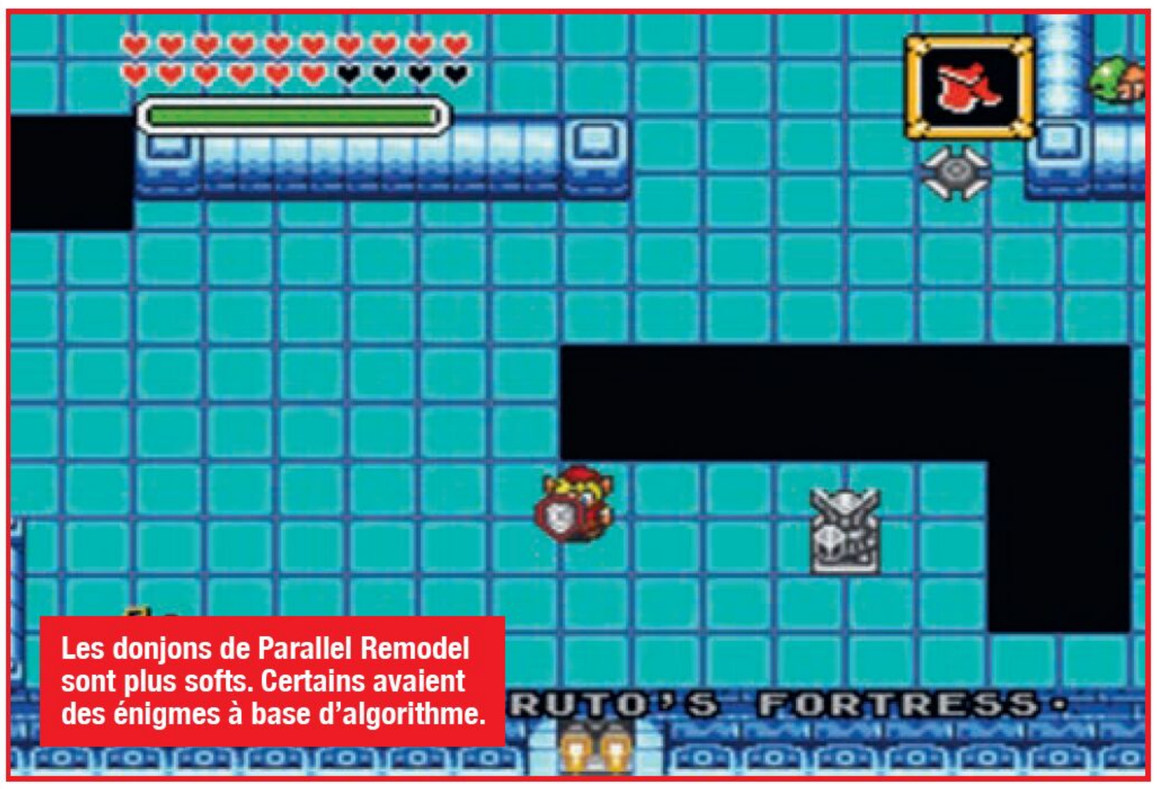
COMME SOUVENT AVEC LE RETROGAMING, CERTAINES FRANCHISES ET CERTAINES CONSOLES FONT PLUS PARLER D'ELLES QUE LES AUTRES...

La référence en matière de ROM-hacking reste cependant le très simple ROMhacking.net qui, lui au moins, ne fait pas de jaloux sur les mods proposés. On est obligé de mentionner également Reddit dans cette affaire. Le site de chat en ligne n'a absolument rien à voir de base avec toute notre histoire, mais c'est ici que sont relayés nombre de news en matière de fan game et de ROM-hacking. La précision a son importance vu que cette plateforme est surtout fréquentée par des utilisateurs outre-Atlantique. S'intéresser au modding rétro veut effectivement dire se confronter à la langue de Shakespeare, que ce soit in-game ou pour trouver votre prochaine expérience à mi-chemin entre passé et présent. Go old, go new !

En 2024, la Gamecube est à l'honneur grâce à Super Mario Eclipse, ROM-hack de Super Mario Sunshine.

DERNIERE ETAPE AVANT DE JOUER

Installer un ROM-hack fait partie de ces petites spécificités du modding rétro un peu délicates par rapport à la pratique moderne. La plupart des fichiers sont accompagnés d'une rubrique « Read me » à lire absolument pour connaître toutes les démarches, sachant que certaines sont pointus. Avec ou sans header, fichier en .ips ou .ups, changement de format obligatoire… la liste peut être longue. Dans la majorité des cas, il suffit toutefois de procéder en deux étapes. D'abord se procurer le ROM original à partir duquel le ROM-hack a vu le jour (ce dernier est toujours désigné par son créateur). Puis utilisé un « applicateur de patch » pour fusionner le ROM et son ROM-hack afin d'obtenir la version mis à jour. Lunar IPS est le patcher le plus recommandé par les modders pour installer le ROM-hack en quelques clics. À titre personnel, nous avons aussi essayé un certain Marcrobledo qui a l'avantage de s'utiliser directement depuis le navigateur Internet. Après ça, il ne vous reste plus qu'à profiter de toutes ces expériences originales qui n'attendent plus que vous.



Les donjons de Parallel Remodel sont plus softs. Certains avaient des énigmes à base d'algorithme.

10 MODS
POUR REDÉCOUVRIR LE RETROGAMING

Après vous avoir mis l'eau à la bouche, il fallait bien qu'on vous propose une petite sélection de ce qui se fait de mieux par ici ! On est loin d'en avoir fait le tour avec ces 10 là, mais il nous semble que l'échantillon est bien représentatif de ce qui vous attend.

SUPER METROID MAP RANDO
PLONGEON DANS L'INCONNU

Une des grandes lubies des créateurs de mods est de rendre un maximum d'éléments aléatoires quand le gameplay s'y prête. Chaque salle et chaque objet sont réarrangés dans ce mod. Super Metroid n'est pas le seul randomizer, comme on les appelle couramment, mais il est sans doute le plus complet. Contrairement à d'autres ROM-hack, il existe un site (maprando.com) permettant de personnaliser sa ROM, ainsi que de nombreux paramétrages allant d'options de confort aux objectifs en passant par les objets disponibles.

Les randomizer comme SM Map Rando rendent le jeu beaucoup plus dur. Parfait pour les connaisseurs !

POKEMON : UNBOUND
PASSAGE OBLIGÉ

On vous disait que les jeux Pokémon étaient les plus présents dans la scène du modding. Pokémon : Unbound, dérivé de Pokémon : Rouge Feu, est la pierre angulaire de tout cela. Il est unanimement reconnu comme la ROM-hack ultime en grande partie grâce à son contenu débordant de tous les côtés. Les sept premières générations de Pokémon cohabitent par exemple dans une toute nouvelle région ayant sa propre histoire. Les fonctionnalités font pour leur part jeu égale avec les derniers opus de la saga officielle. La partie end-game d'Unbound surpasse en revanche tout ce que Nintendo a sorti jusque-là.

Cerise sur le gâteau, Pokémon : Unbound a retouché ses graphismes pour être l'un des mods les plus jolis.

SUPER MARIO 64 : BEYOND THE CURSED MIRROR
MIROIR DÉFORMANT

Il ne reste plus grand-chose de Super Mario 64 dans ce mod à part sa physique très particulière, et bien entendu notre héros moustachu. Ce dernier se retrouve dans une toute nouvelle histoire occultant Bowser et Peach pour se concentrer sur un étrange show télévisé. Les boss et les niveaux sont d'une autre trempe, mais Mario a maintenant accès à des choses aussi variées que de la mana, des objets à équiper, la possibilité de monter en niveau et plein d'autres choses qui font de Beyond the Cursed Mirror un RPG autant qu'un jeu de plateforme.

OCARINA OF TIME : ULTIMATE TRIAL
INDÉMODABLE LINK

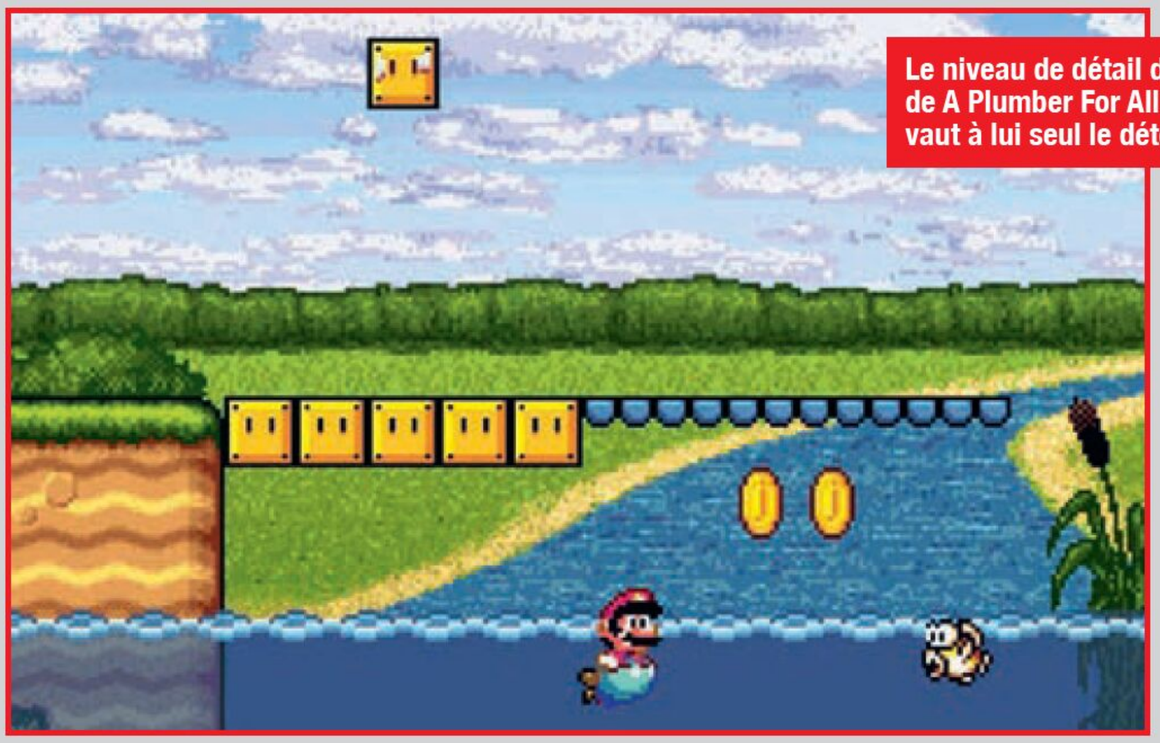
Ultimate Trial figure parmi les ROM-hack les plus récents de cette liste. Sortie en mai 2024, cette revisite complète d'Ocarina of Time suit la mode de son temps, autrement dit le rogue-like. À grand renfort de nouveaux objets, ce mod teste nos compétences au combat à travers une série de donjons et de boss repensés. Les mécaniques se révèlent efficaces bien que sans surprise, mais la transformation reste spectaculaire.

RADICAL RED
IL VOIT ROUGE

Vu la quantité de mods Pokémon, on peut bien vous en mettre un deuxième. Radical Red est lui aussi une ROM-hack tiré de Rouge Feu. Mais là où Unbound se définit comme une version complète à même de séduire les joueurs des derniers titres officiels, ce mod choisit une approche hardcore. Sa grande difficulté est ce qui le différencie de ses congénères. De ce fait il n'est pas la meilleure recommandation pour une première plongée dans les mods rétro. Toutefois, Radical Red prend soin d'apporter un paquet d'optimisations qui rendent le jeu plus confortable (en tout cas moins frustrant) pour ceux qui osent le braver.

A PLUMBER FOR ALL SEASONS
ÉTÉ INDIEN

La communauté Super Mario World s'est plutôt orientée vers des mods ultra difficiles faisant l'objet de speedruns. Mais parfois émerge au milieu de tout cela une idée qui transforme le jeu en conservant son accessibilité. A Plumber For All Seasons base ses mécaniques et son style graphique (fait main au passage) sur les quatre saisons. Chaque monde-saison a ses twists, mais il faut bien avouer que la performance est surtout visuelle.

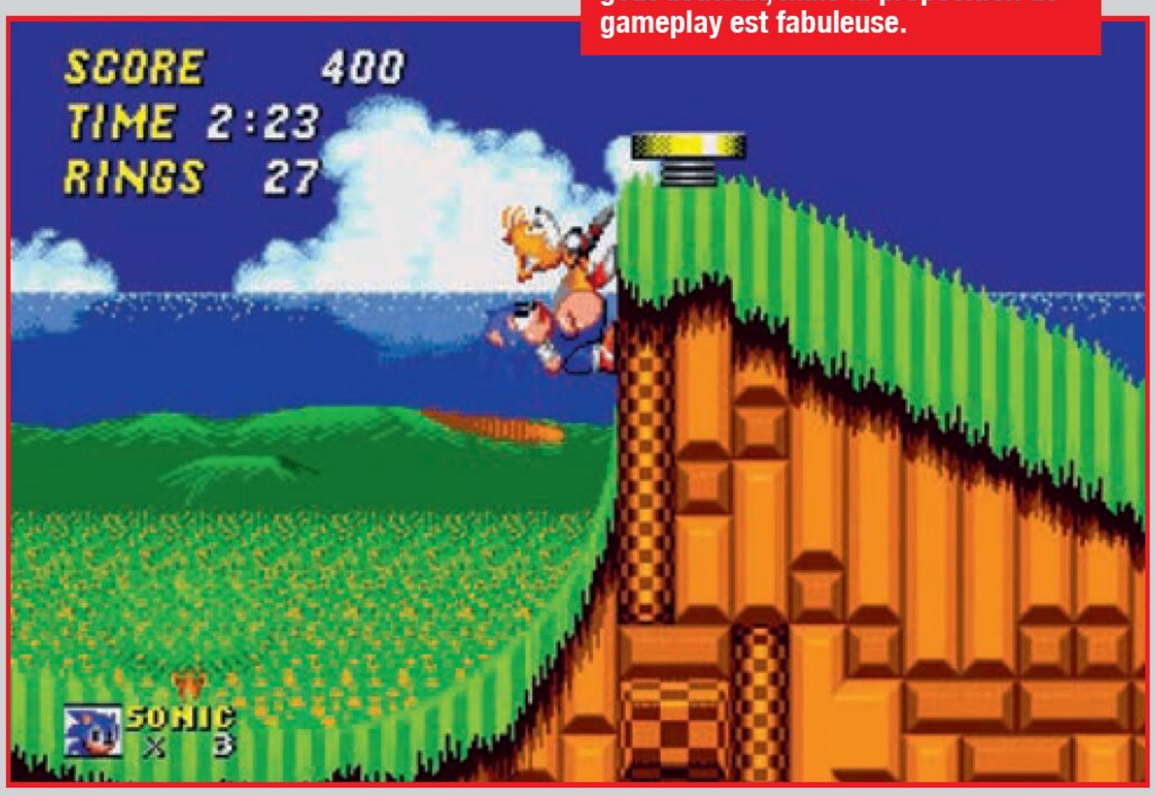


Le niveau de détail des décors de A Plumber For All Seasons vaut à lui seul le détour !

SONIC 2 XL
AVEC MODÉRATION

Collecter des anneaux sur le chemin est un passage obligé pour un jeu Sonic. Sonic 2 XL essaie de changer cette vieille habitude d'une manière pour le moins originale. Les anneaux dorées se voient remplacer par des onion rings, juste pour la blague. Et à chaque fois que Sonic en mange, il grossit à vue d'œil. S'il n'esquive pas ces items, il perd rapidement en vitesse et en hauteur de saut. Le plus dingue c'est qu'à un certain niveau d'obésité, Sonic meurt sur le coup. C'est moche d'avoir pensé à un truc pareil mais d'un point de vue gameplay, ça marche au poil.

Voir Sonic grossir rapidement est d'un goût douteux, mais la proposition de gameplay est fabuleuse.



A LINK TO THE PAST : PARALLEL REMODEL

L'HISTOIRE DANS L'HISTOIRE

En plus d'être une excellente réinvention de Link to the Past, Parallel Remodel a une histoire singulière. Tout part en 2007 de la ROM-Hack Parallel Worlds dont les intentions sont identiques, à savoir créer un nouvel univers très différent du jeu de base. Les choses ont rapidement tourné au vinaigre à cause d'une difficulté assez absurde pour que le jeu ait sa petite notoriété de mauvais mod. Frustrés de voir son potentiel gâché, un certain PuzzleDude s'est lancé dans sa réhabilitation avec l'aval des créateurs d'origine. C'est ainsi que Parallel Remodel est devenue en 2012 la ROM-hack la plus populaire d'une ROM-hack détestée.

BANJO-KAZOOIE : JIGGIES OF TIME

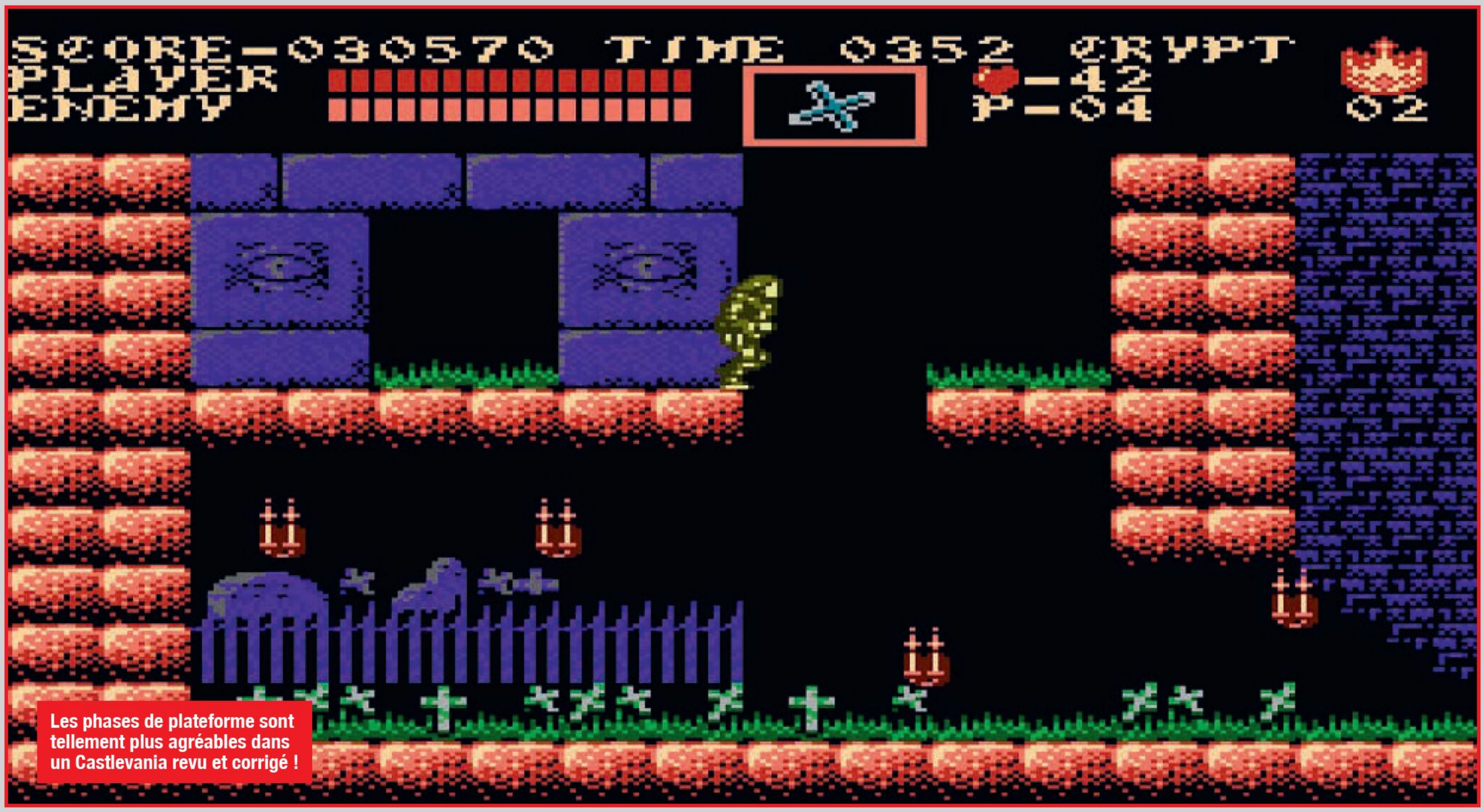
LE MIX DONT ON AVAIT BESOIN

Les mods sont aussi l'occasion de faire les cross-over les plus improbables qui soient. Banjo-Kazooie : Jiggies of Time est tout à la fois l'un des meilleurs ROM-hack du jeu de Rare et une fusion que l'on n'attendait pas. Notre ours sympathique se retrouve dans une aventure inédite en plein Hyrule. Ce sont tous les décors d'Ocarina of Time qui ont été recrées. Cela dit, il y a toujours 100 pièces de puzzle et 900 notes de musique à ramasser comme avant…

CASTLEVANIA : THE HOLY RELICS

LE GRAAL DES BELMONT

Partons pour la NES où The Holy Relics se charge de donner au premier Castlevania un nouveau cadre qui ne trahit pas ses origines. Cette ROM-hack de 2017 accentue le côté Metroidvania en nous faisant ramasser des objets-clés, en plus des croix et autres eaux bénites. Il faut pour cela triompher des boss répartis des niveaux individuels à la manière d'un Mega Man. Le plus notable reste toutefois le plus négligeable habituellement : des sauts et des déplacements plus souples rendant le jeu considérablement plus simple.



Les phases de plateforme sont tellement plus agréables dans un Castlevania revu et corrigé !

PATAPON

ET RON, ET RON, LE GRAND PATAPON

À la simple vue du titre, certains doivent déjà avoir une ritournelle dans la tête : Pa-Ta, Pa-Ta, Pa-Ta-Pon, suivi d'un petit silence et Pon-Pon-Pa-Ta-Pon. Comment oublier ce jeu si singulier sorti sur PSP, que l'on y ait joué ou non. Mais savez-vous que ce hit développé au Japon doit beaucoup à l'imaginaire français ? Cyril Trigoust

Qui n'a pas chanté à l'école maternelle : « il était une bergère, et ron, et ron petit patapon, il était une bergère qui gardait ses moutons ». Cette comptine populaire du XVII siècle était, comme souvent, issue d'une chanson paillarde. On vous invite à regarder ce qui se cache derrière « Frère Jacques », « Au clair de la lune », ou « Il court, il court, il court, le furet », vous ne serez pas déçus, mais revenons, justement, à nos moutons. Patapon est un jeu vidéo sorti en 2007 sur la Playstation Portable (PSP), développé par Pyramid. Cette petite structure est rattachée au fameux Japan Studio, elle-même branche de Sony Computer Entertainement. Il s'agit donc d'un pur produit maison fait pour montrer à la concurrence de quoi la console est capable et en quoi elle se démarque de la Nintendo DS, au même titre qu'un LocoRoco ou qu'un God of War quand Kratos décide de jouer les déicides sur console portable. Le projet est confié à Hiroyuki Kotani qui n'avait alors que peu de jeux à son actif, mais plusieurs années dans l'industrie. On lui doit Dual Orb II, un RPG on ne peut plus classique sorti en 1994 sur Super Nintendo, Cyber Doll, un RPG cyberpunk plus audacieux sorti sur Sega Saturn en 1996, puis le beaucoup plus sage Ape Escape Academy, ces petits singes farceurs que nous

Au départ, les boutons de la manette devaient correspondre à « marche », « attaque », « défend », mais l'idée n'a pas été retenue.

Comme le précise Adachi, en plus des percussions africaines, le jeu récupère beaucoup de percussions de nombreux pays différents.

Le fils de Kotani fait les voix des Patapon. Le développeur a avoué que cette décision était due, au départ, à un manque de budget.

connaissons bien. Sans lui faire offense, on ne peut donc parler d'une figure majeure du jeu vidéo, mais il suffit parfois d'une bonne idée pour que tout bascule. Cette idée, il la doit à un français du nom de Rolito. Le développeur japonais craque sur le talent de ce dessinateur et n'hésite pas à le contacter pour lui demander de créer un univers complet. C'est aussi le français qui lui souffle le nom de Patapon, issu de la fameuse comptine. Il résonne bien aux oreilles de Hiroyuki Kotani car il évoque un bruit de percussion, idéale pour le jeu en cours de développement.

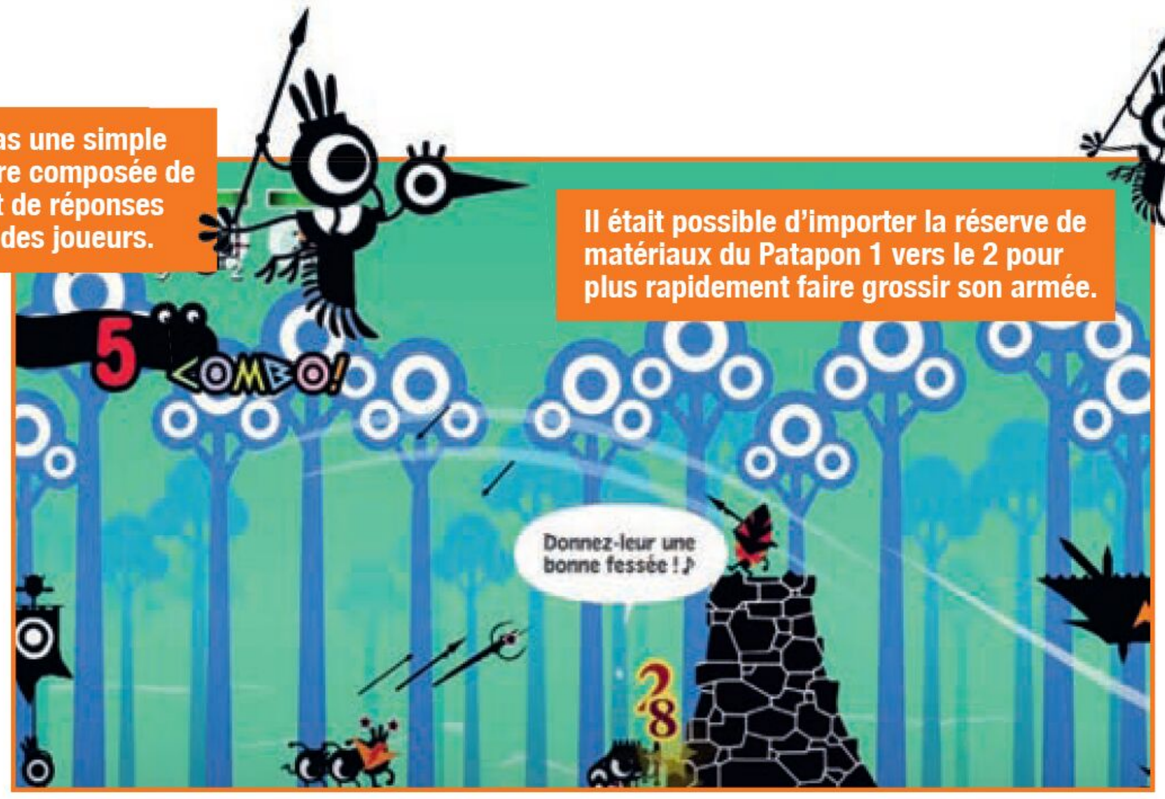
DRUM AND BASES

Pour ceux qui ont préféré aux charmes de la PSP les consoles de Nintendo, revenons brièvement sur la jouabilité de Patapon. Il s'agit d'un jeu de rythme et de stratégie auquel on pourrait ajouter le genre du God Game. En effet, on incarne une sorte de divinité au service de petits êtres pour la plupart rondouillards, juste affublés d'un grand œil. Une sorte de Bob Razowski en version noir et blanc. Ces petits soldats combattent au rythme des percussions et d'onomatopées de type « pata », « pon », « don » et « chaka » pour avancer, tirer sur leurs adversaires ou se défendre.

UN PUR PRODUIT MAISON FAIT POUR MONTRER À LA CONCURRENCE DE QUOI LA CONSOLE EST CAPABLE ET EN QUOI ELLE SE DÉMARQUE DE LA NINTENDO DS.

Si l'ordre d'attaque « Patapon » est crucial pour la victoire, il faut savoir bien placer et ne pas sous-estimer le « chaka chaka » pour se défendre.

Chaque morceau n'est pas une simple boucle, mais une structure composée de 3 pistes, de transitions et de réponses dynamiques aux actions des joueurs.



Il était possible d'importer la réserve de matériaux du Patapon 1 vers le 2 pour plus rapidement faire grossir son armée.

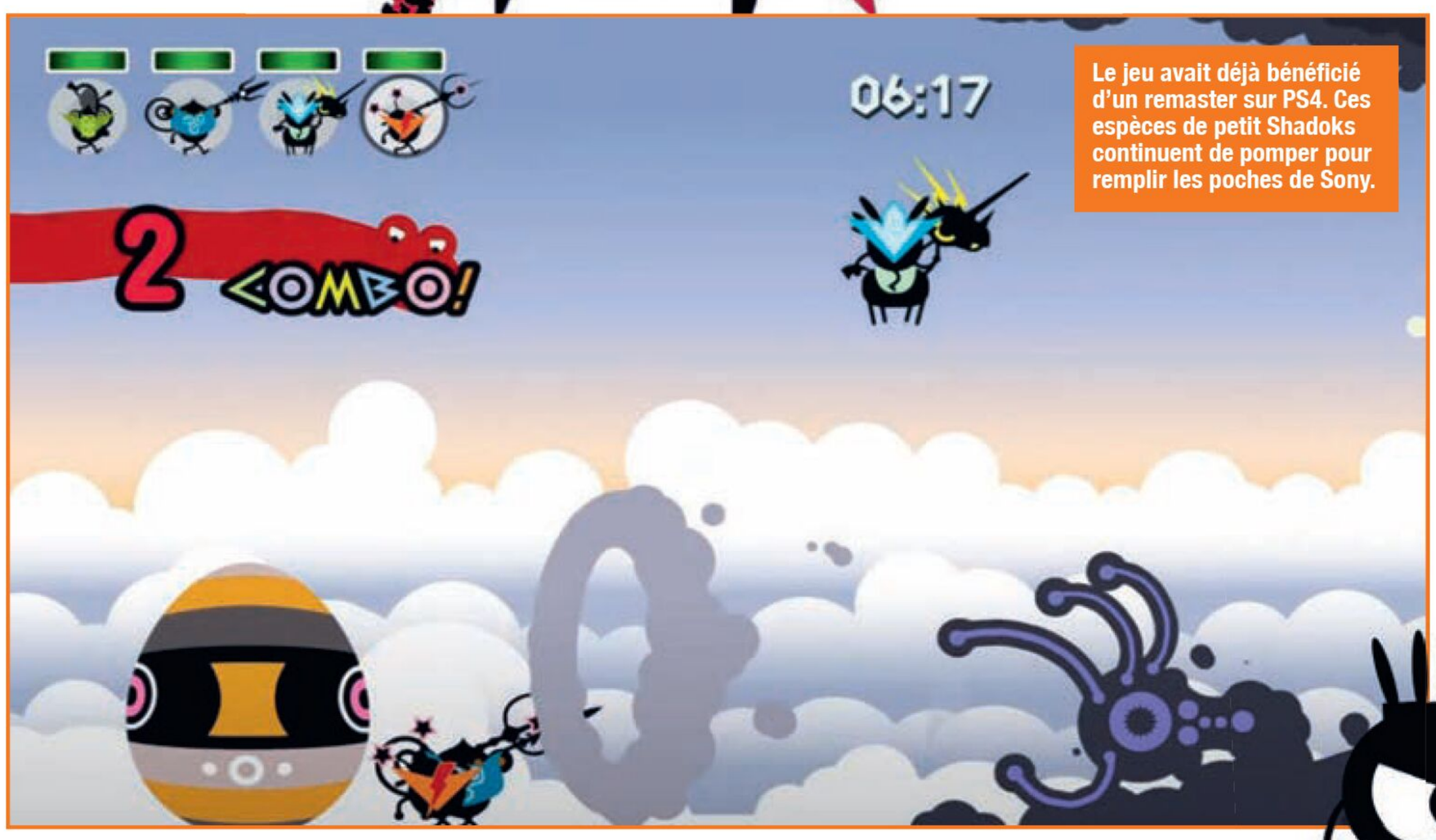
RATATAN

Les créateurs de Patapon, et notamment Hiroyuki Kotani, savent l'empreinte que leur jeu a laissée dans l'industrie. Ils profitent de ce capital pour sortir une sorte de clone (bien qu'ils s'en défendent ardemment) appelé Ratatan. La version démo sortie en juin 2025 a eu de bons retours du public. Le jeu devait sortir en accès anticipé en juillet, une date repoussée et non fixée au moment où nous écrivons ces lignes. La jouabilité est très proche de son ancêtre, la coordination rythmique est maintenue, mais sur un fond plus roguelike, avec davantage de compétences et donc de stratégie pour les petits héros. Le visuel garde ce côté absolument adorable avec ces petits personnages animés luttant contre de gigantesques monstres. Bientôt, nous aurons tous en tête RA-TA-RA-TA-RA-TATAN !

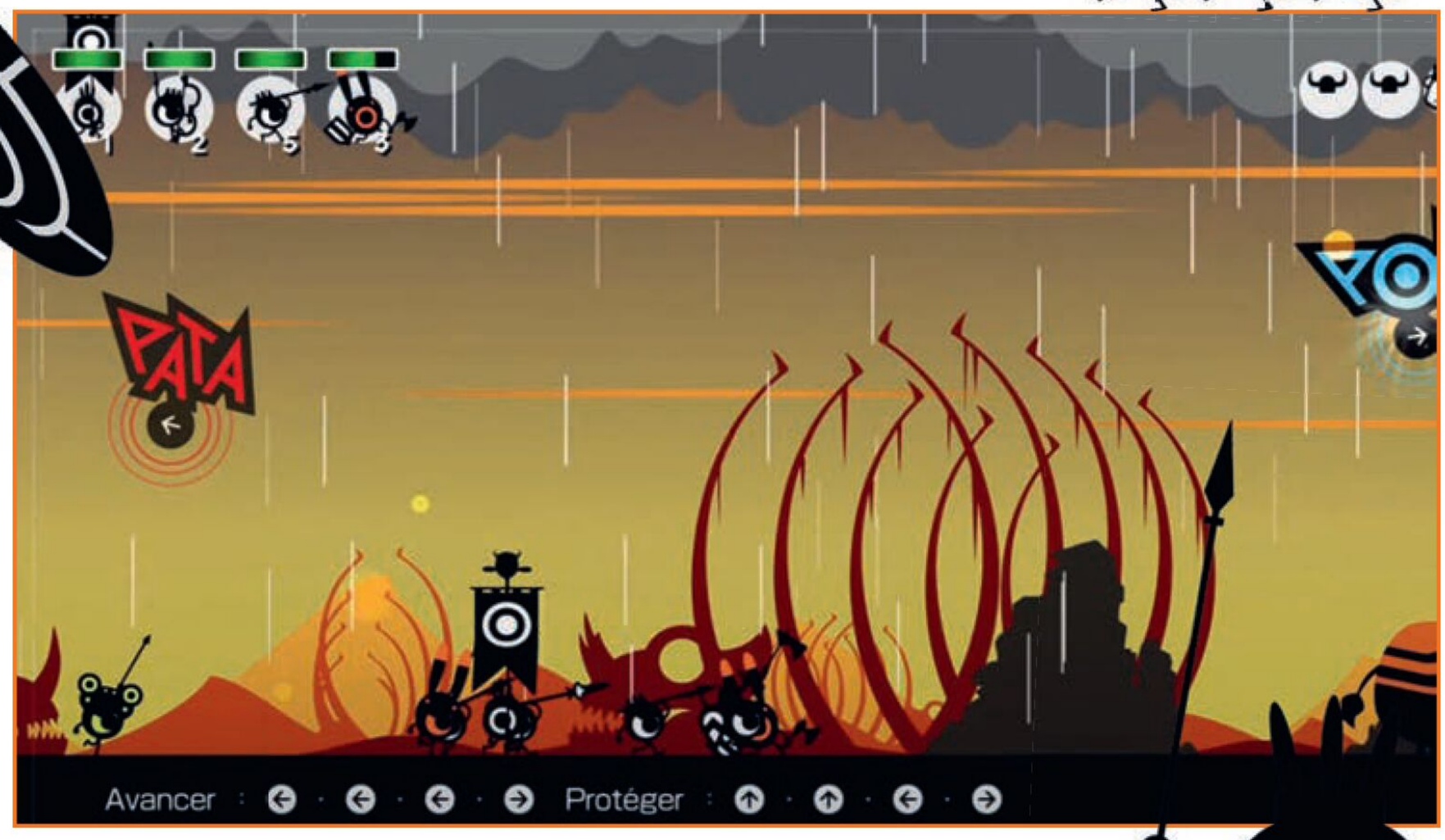
On doit cliquer en rythme pour les coordonner et les galvaniser. Un clic en dehors du tempo et l'armée se désorganise jusqu'à péricliter. Kotani appelle lui-même ce genre de jeu un « Command & Carnival », donc commandement et carnaval tant il mélange la simulation, la stratégie et la musique dans une tambouille festive et entrainante. La bande originale est évidemment au cœur du gameplay. Elle est confiée à Kenmei Adachi qui a aussi travaillé sur Everybody's Golf et LocoRoco. Toute la problématique fut de composer des musiques variées en gardant le rythme de 120 BPM. De plus, il fallait superposer trois pistes à chaque fois : la version normale pour rythmer la séquence, la fever qui suivait plusieurs enchainements parfaits, et la fail qui suivait l'erreur commise par un joueur. Patapon trouve de suite une identité forte avec son visuel et ses musiques si singulières. Commencé en 2005, il est présenté le 11 juin à l'E3 2007 et sort le 20 décembre au japon, le 22 février 2008 en Europe. Le succès immédiat invite le studio à immédiatement travailler sur une suite.

TRILOGIE EN TRIOLET

Il faudra moins d'un an pour voir sortir le second volet. Malgré quelques nouveautés comme l'arrivée de nouvelles unités, et surtout des défis multijoueurs à 4, certains reprocheront au jeu de n'être qu'une mise à jour 1.5. Mais pourquoi changer une formule qui marche ? Certes, cette version est très proche graphiquement de la précédente, la jouabilité évolue peu, mais la durée de vie a été considérablement revue à la hausse avec plus d'une soixantaine de missions à refaire à l'envi, les petits ajouts sont très pertinents, et le mode co-op valait à lui seul le coup de se remettre au rythme endiablé des percussions. Donc il s'agit bien de l'amélioration d'une recette à succès avec un contenu bien suffisant pour légitimer un numéro 2 sur la jaquette. Le jeu est très bien reçu par le public qui le découvre d'abord auprès d'un petit jeu flash gratuit nommé Patapon 2 : Art of War (référence amusante à Sun Tzu). Patapon 3 prend un virage plus stratégique. Sortis en 2011, quelques mois avant ce qui était alors la NGP (Next Generation Portable), donc la Vita, les petits soldats du rythme s'offrent un dernier tour de chant sur la PSP. Sur le plan visuel, les ombres chinoises sur fond coloré sont magnifiées tant le studio maitrise les méandres de la console. La palette est toutefois un peu plus sombre du fait du scénario de cet épisode. Nos braves Patapon ont en effet ouvert une boite mystérieuse qui enfermait une malédiction les changeant en pierre. Le salut dépend de quatre guerriers seulement, ceux que vous incarnerez pendant toute l'aventure. Fini les grandes armées, le jeu prend des atours encore un peu plus RPG avec des compétences et talents à débloquer, des objets, armes et armures plus ou moins rares à débusquer pour améliorer la défense et l'attaque de



Le jeu avait déjà bénéficié d'un remaster sur PS4. Ces espèces de petit Shadoks continuent de pomper pour remplir les poches de Sony.



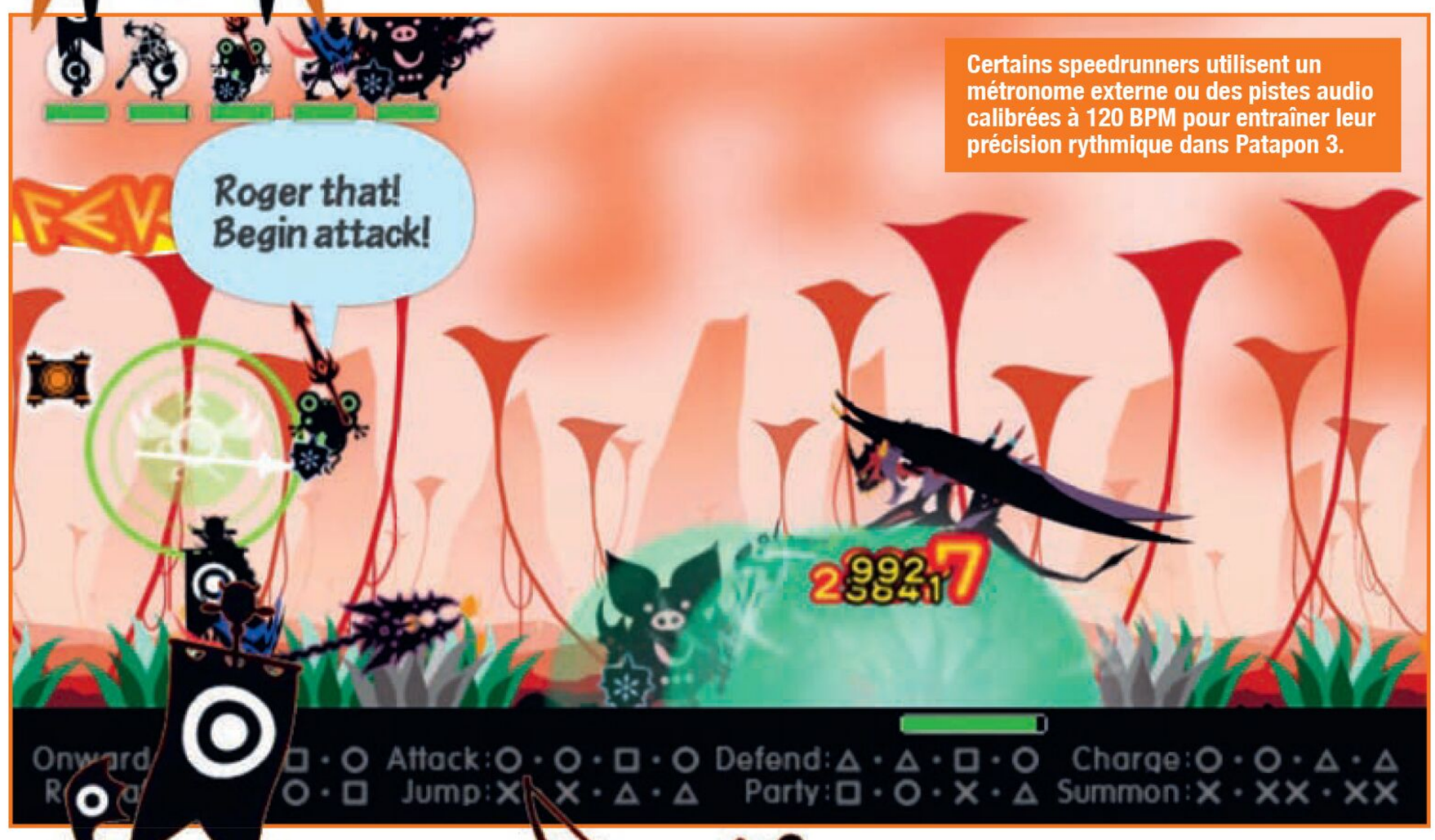
PATAPON I+II REPLAY

Alors que l'on s'inquiète à juste titre de la pérennité du patrimoine vidéoludique, il faut reconnaitre que les éditeurs se penchent régulièrement sur leur catalogue pour proposer des versions restaurées de leurs vieux hits. Ainsi, Bandai nous a fait le plaisir d'un Patapon I+II, donc les deux premiers épisodes de la trilogie, pour un tarif calé en dessous des 30 €. À la manière d'un Advance Wars 1+2 : Re-boot Camp toujours à 60 €, puisqu'on est là chez Nintendo, on se demande pourquoi ils n'ont pas inclus d'emblée tous les épisodes, d'autant que là il n'en manque qu'un. Mais nous sommes ravis de de revoir nos Patapon en 4K avec cette fois une possibilité de régler le tempo ainsi que les niveaux de difficulté et de retrouver les petits combattants du rythme sur PlayStation 5, mais aussi PC et Switch. Un Patapon 3 vendu seul et au même tarif passera beaucoup plus mal.

UN CLIC EN DEHORS DU TEMPO ET L'ARMÉE SE DÉSORGANISE JUSQU'À PÉRICLITER. KOTANI APPELLE ÇA UN COMMAND & CARNIVAL !

seulement 4 personnages. On reste toutefois sur un gameplay similaire aux précédents avec l'accent mis sur le multijoueur (jusqu'à 8, en coopération et en versus), mais avec une difficulté revue à la hausse par rapport au second ce qui, à l'époque, en avait fait abandonner plus d'un.

Aucun Patapon n'aura vu le jour sur PS Vita, certainement à cause des retours mitigés sur le troisième épisode et le succès très relatif de la nouvelle console portable de Sony, mais la série est devenue, dès le premier épisode, un classique indémodable.



Certains speedrunners utilisent un métronome externe ou des pistes audio calibrées à 120 BPM pour entraîner leur précision rythmique dans Patapon 3.

VIRTUAL BOY

RÉALITÉ VIRTUELLE, ÉCHEC RÉEL

Nintendo ne s'en est pas vanté, mais la Switch 2 est sortie 30 ans après le plus grand flop de l'ère moderne de Big N. Aujourd'hui prisé par les collectionneurs, le Virtual Boy est celui dont on parle peu chez le géant japonais. Un produit qui, dit-on, était en avance sur son temps. Rien n'est moins vrai, et nous allons voir pourquoi dans le détail. Cyril Trigoust

Milieu d'année 1995, la PlayStation est sortie depuis quelques mois au japon et s'apprête à envahir les continents nord-américain et européen. Le futur frappe à notre porte. Les jeux sont en 3D et les éléments à l'écran arborent tant de polygones que l'on commence à lâcher le mot «photoréalisme». La Saturn subit un revers face au succès de la console de Sony, mais l'on attend de pied ferme la réponse de Nintendo avec celle qui s'appelle encore, pour l'instant, l'Ultra 64. Le PC a quant à lui pris son envol et ponctionné une bonne partie du budget des joueurs ados ou jeunes adultes qui ne s'offrent, pour les plus chanceux, qu'une seule console de salon en dehors de leur ordinateur adoré. C'est dans ce contexte tendu que Nintendo se décide à sortir une machine a priori nomade, misant sur les mots clés « 3D » et « virtuel » pour attirer le chaland. Le point fort de cette future machine est le concepteur de génie qui se cache derrière : Gunpei Yokoi. Pour Rappel,

À grand renfort de publicité, Nintendo ouvre soi-disant des mondes virtuels en 3D. Des promesses qui ne passeront pas l'épreuve des tests.

VIRTUAL BOY

on lui doit les Game & Watch, une large contribution aux jeux d'arcade du début des années 80 développé par Shigeru Miyamoto (Donkey Kong, Mario Bros, etc.), les jeux Kid Icarus, Metroid, Rob le Robot ainsi que la Game Boy. En somme, l'un des géants de cette industrie. Avec autant de bons arguments, même dans un marché en plein bouleversement, tout va forcément bien se passer.

LE FUTUR, VRAIMENT ?

Comme il l'affirme lui-même, Gunpei Yokoi pense autrement les technologies désuètes, il en a même fait un mantra (Kareta Gijutsu no Suihei Shikō). La Game Boy avec son écran monochrome à faible résolution en était un fort bel exemple. Le Virtual Boy n'est pas un objet du futur et n'a pas été réfléchi comme tel par son créateur, il n'a de virtuel que le nom et utilise « simplement » de la 3D stéréoscopique sur des jeux exploitant des effets de parallaxe pour simuler une profondeur de champ, le tout alimenté par un processeur 32 bits déjà dans les consoles concurrentes. Révolutionnaire ? Pas vraiment, donc. Nintendo a emprunté à Reflection Technology un prototype d'appareil appelé Private Eyes exploitant l'affichage stéréoscopique avec suivi des mouvements de la tête. Cette société lancée en 1985 s'est d'abord approchée de Mattel, Hasbro et Sega, mais a essuyé trois refus du fait de l'écran monochrome, des maux de crâne que pouvait entrainer ce procédé d'affichage et des ondes soi-disant émises par les composants placés bien trop près de la tête. Gunpei Yokoi est séduit par cette technologie et pense qu'il peut développer un projet créatif et au passage montrer une fois encore l'aspect innovant de Nintendo. Il consacre toute une équipe de R&D à cette nomade et mobilise une usine en Chine pour la construction. Fidèle à son mantra, il fait des compromis afin de maintenir un prix raisonnable malgré l'ambition technologique de ce qui s'appelle encore le VR 32. L'hypothèse d'un écran LCD est vite écartée, car La LED rouge est moins chère et renforce l'effet de profondeur du fait de son noir très intense. La fonctionnalité de suivi de la tête est supprimée afin de réduire la

Vertical Force est un bon shoot'em up, mais le voir tourner sur Virtual Boy relève plus du gimmick, la profondeur est mal exploitée.

La manette équipée de deux boutons et deux gâchettes suit la volonté de Gunpei Yokoi : une machine simple, pour tous les joueurs.

Le Virtual Boy fonctionne grâce à des piles et il est du genre gourmand. Il y a aussi l'option batterie à brancher sur secteur.

cinétose provoquant les nausées, mais aussi pour écarter le risque de développer des problèmes oculaires. Le produit est même déconseillé aux enfants de moins de 7 ans, dont le développement de la vision stéréoscopique pourrait être gêné. Les composants sensibles sont placés sous un blindage métallique et le boitier est conçu, par mesure préventive, pour limiter les risques d'émissions électromagnétiques. Autant de contraintes qui ajoutent à la fois du poids et des limites d'utilisation : ce qui devait être un casque devient une énorme visionneuse montée sur un pied afin d'être posée sur une table. Des démonstrations sont faites lors de l'E3 et du CES 2015. Gunpei Yokoi devient réticent face à ce projet qui s'éloigne de plus en plus de son idée initiale, Shigeru Miyamoto lui-même manque d'enthousiasme et concentre ses efforts sur la Nintendo 64, la seule capable de rivaliser avec l'ogre Sony qui dévore tout sur son passage.

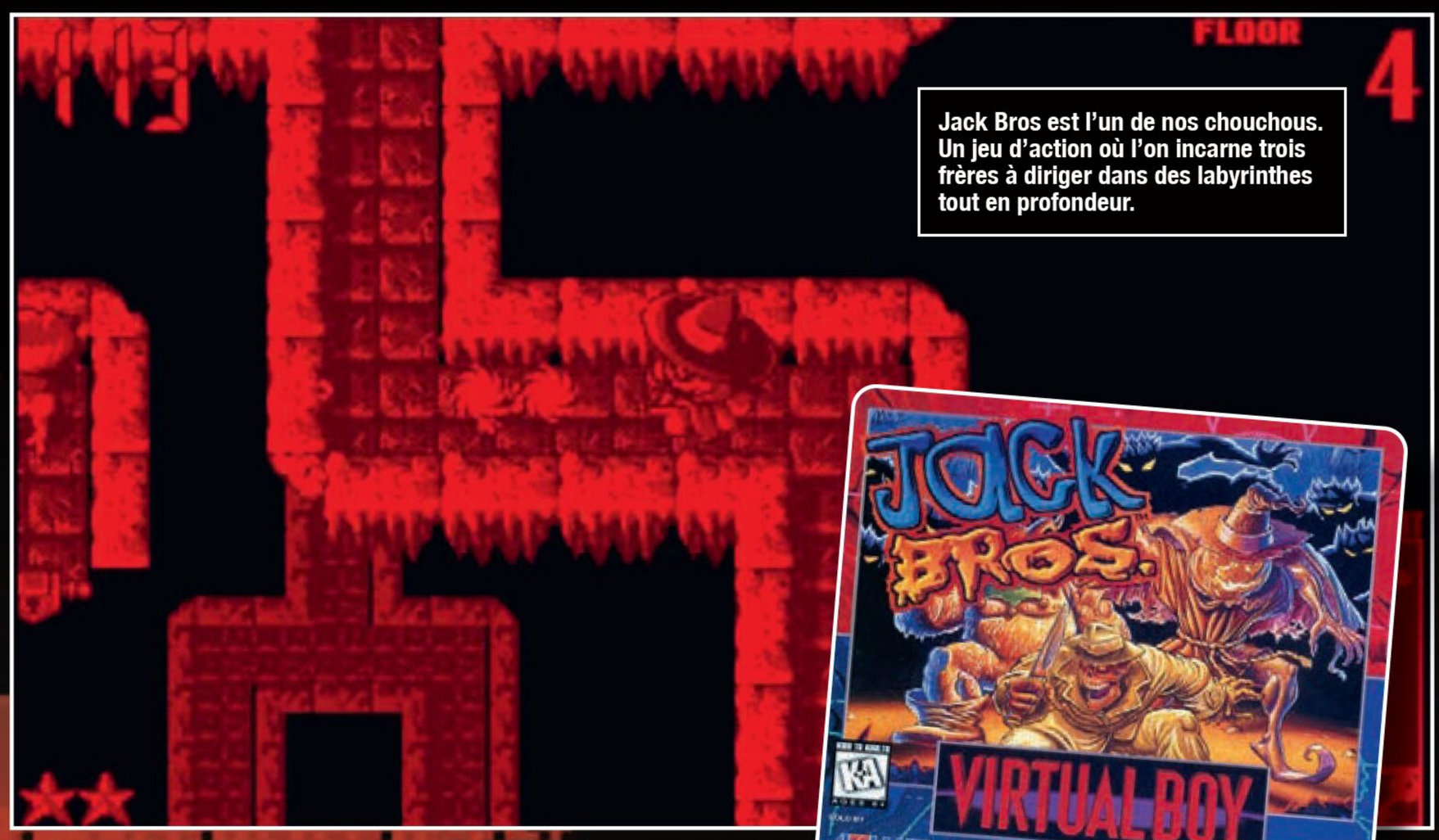
UN AN D'EXPLOITATION

On n'arrête pas aussi facilement un train lancé à vive allure, le Virtual Boy doit sortir malgré ses limites techniques. Nintendo en ajoute une couche avec ses promesses de futur, de 3D et de mondes virtuels. Des promesses faites sur le sable, bien évidemment. La presse et les quelques visiteurs des salons où la console a été présentée ne tarderont pas à émettre des réserves auprès d'un large public qui regarde déjà ailleurs. La console sort le 21 juillet 1995 au Japon, le 14 aout en Amérique du Nord, et le couperet tombe. Aujourd'hui nous trouvons un charme désuet à cette improbable console avec des graphismes surannés, mais à l'époque, le rendu était jugé agressif et la 3D ressemblait davantage à un diorama dans des décors monochromes trop abstraits. Le prix de lancement de 180 $ aux USA alors que la Game Boy se trouve alors à 60 $ (15 000 yens au Japon face aux 6800 de la Game Boy) est jugé trop excessif. Le Boy collé à Virtual évoque le caractère nomade de la Game Boy, mais

"LE VIRTUAL BOY N'EST PAS UN OBJET DU FUTUR ET N'A PAS ÉTÉ RÉFLÉCHI COMME TEL PAR SON CRÉATEUR, GUNPEI YOKOI."

ON SE FAIT LE FULL SET !

C'est assez rare pour ne pas s'en délecter, nous allons pouvoir ici vous révéler le fullset de la console. En effet, 22 jeux sont sortis au total, 19 au Japon, 14 en Amérique du Nord, certains sortants sur les deux territoires, d'autres étant exclusifs à chacun : 3D Tetris, Galatic Pinball, Golf, Insmouse no Yakata, Jack Bros., Mario Clash, Mario's Tennis, Nester's Funky Bowling, Panic Bomber, Red Alarm, SD Gundam : Dimension Wars, Space Invaders : Virtual Collection, Space Squash, Teleroboxer, V-Tetris, Vertical Force, Virtual Bowling, Virtual Boy Wario Land, Virtual Fishing, Virtual Lab, Virtual League Baseball.



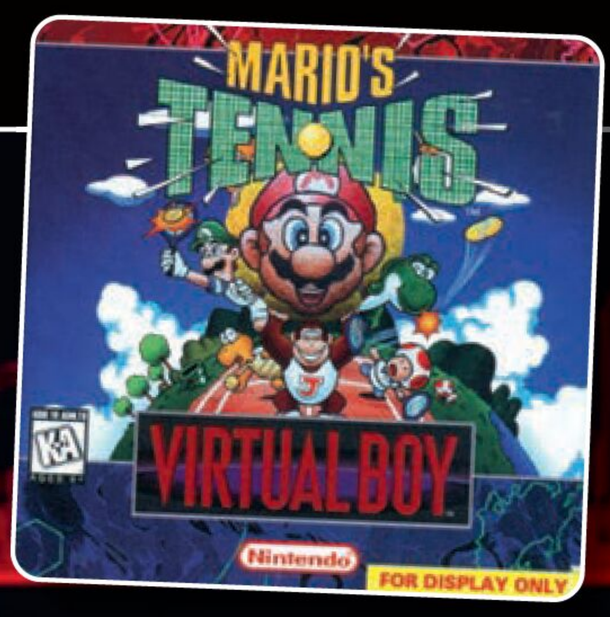
Jack Bros est l'un de nos chouchous. Un jeu d'action où l'on incarne trois frères à diriger dans des labyrinthes tout en profondeur.

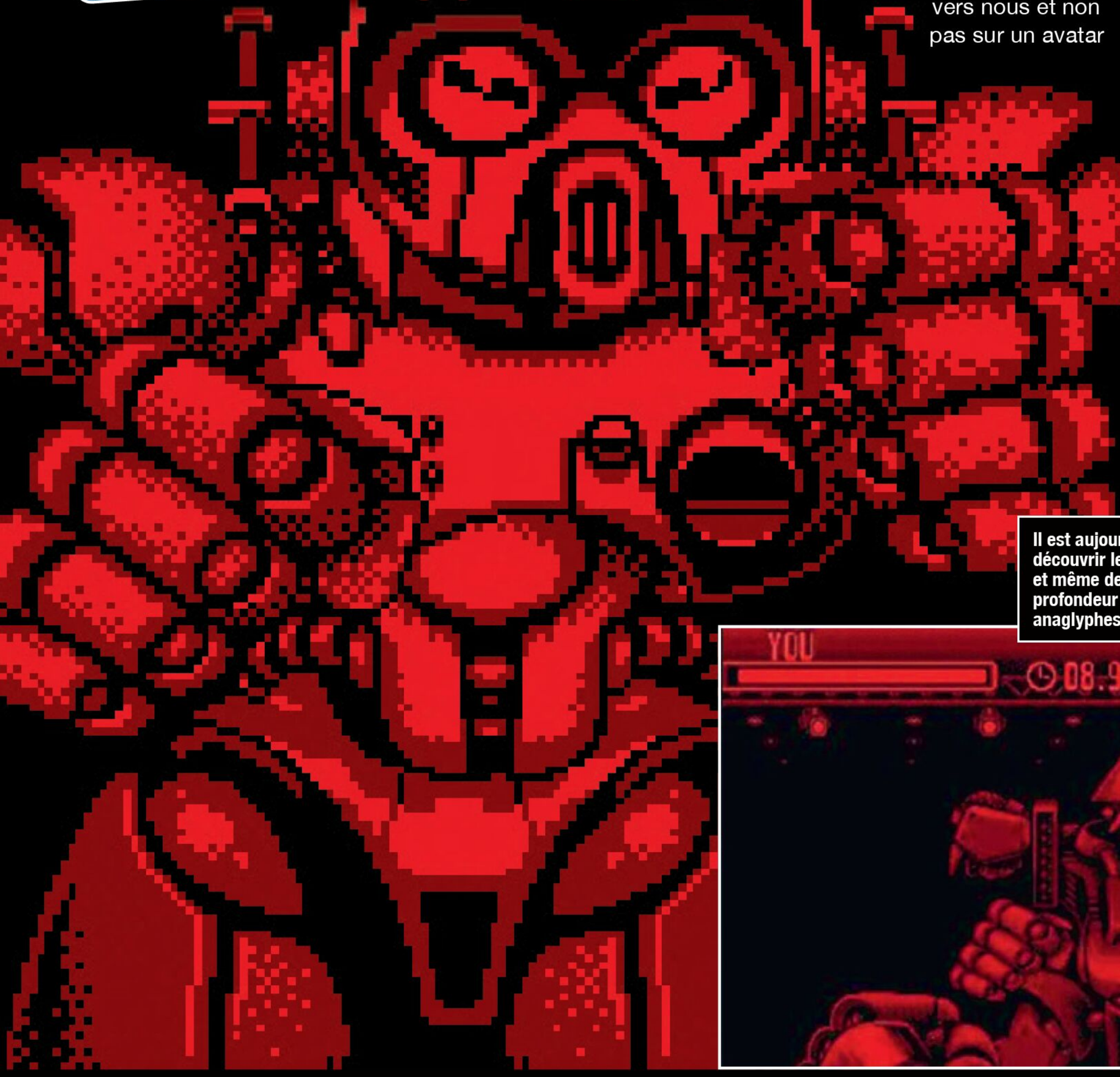
On reprochait déjà à cette console son caractère peu social, car elle obligeait à rester seul dans son casque, isolé du monde !

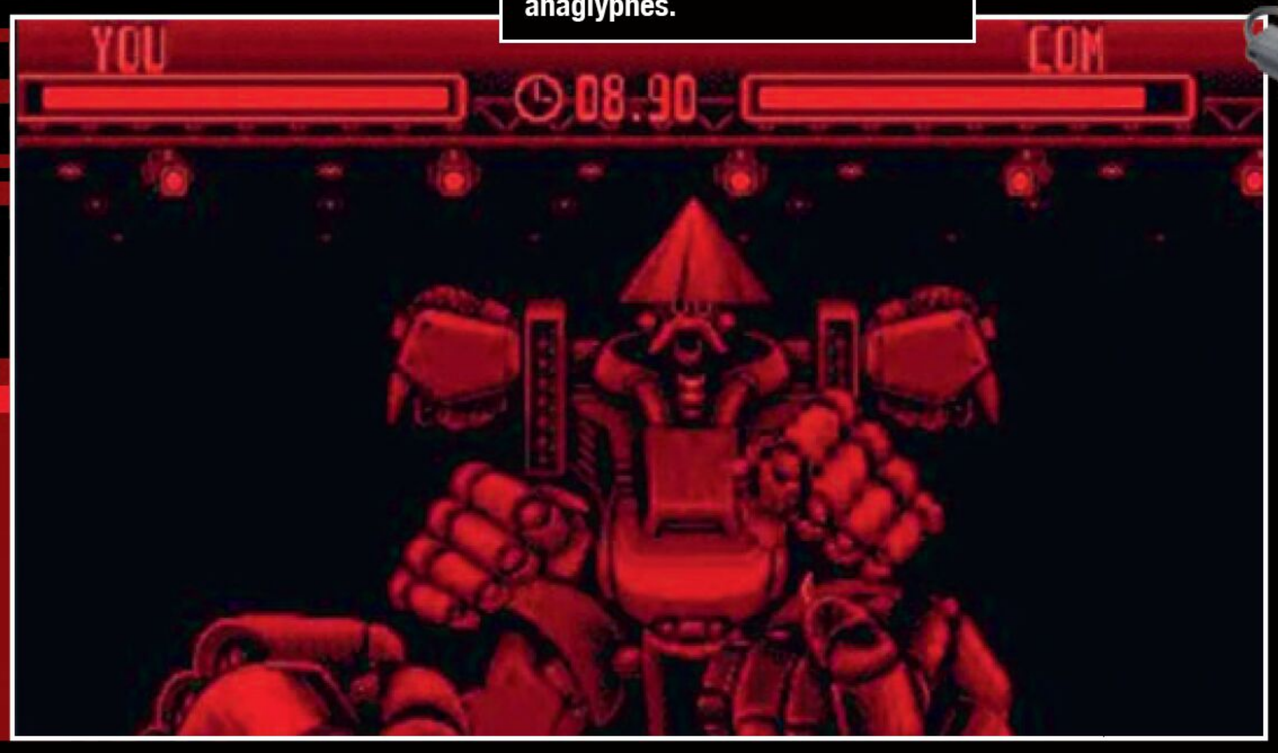
VIRTUAL BOY

à aucun moment on n'emmène ce masque encombrant avec soi. Pire encore, il est un objet monolithique devant lequel on doit ployer l'échine. Si le jeu ne vous file pas la nausée, vous aviez donc encore une chance de vous briser le cou à rester trop longtemps dans une mauvaise position. Reste tout de même à voir l'essentiel : les jeux. Ils sont si peu nombreux, nous nous offrons le luxe de lister le full set en encadré. Pire, dans ce tout petit nombre, très peu sont intéressants ! Surtout, ils dévoilent rapidement les limites de la machine. Par exemple, Mario Tennis n'est pas dénué d'un certain effet de profondeur (absolument inutile pour la jouabilité), mais il n'est en aucun cas un jeu virtuel. Le virtuel implique la première personne : on doit voir arriver la balle vers nous et non pas sur un avatar de dos devant nous. Évidemment, les limites techniques rendaient impossible un jeu plus immersif, mais cela illustre le mauvais positionnement marketing de Nintendo. Beaucoup de jeux reprennent ainsi une jouabilité connue, transposée plus ou moins maladroitement dans la machine : Galactic Pinball, Panic Bomber, sont des clones bien trop statiques de jeux de flippers ou de Puyo Puyo. Lorsque la machine exploite mieux la 3D ou la profondeur, la jouabilité n'en sort parfois pas grandie : le 3D Tetris est difficilement lisible, et Red Alarm, le clone de Star Fox, fiche des maux de crâne en moins de 5 minutes. La console propose tout de même de bons jeux tels que le Virtual Wario Land reprenant le gameplay classique de ses ainés, mais en exploitant très bien les effets de profondeur, ou Teleroboxer,

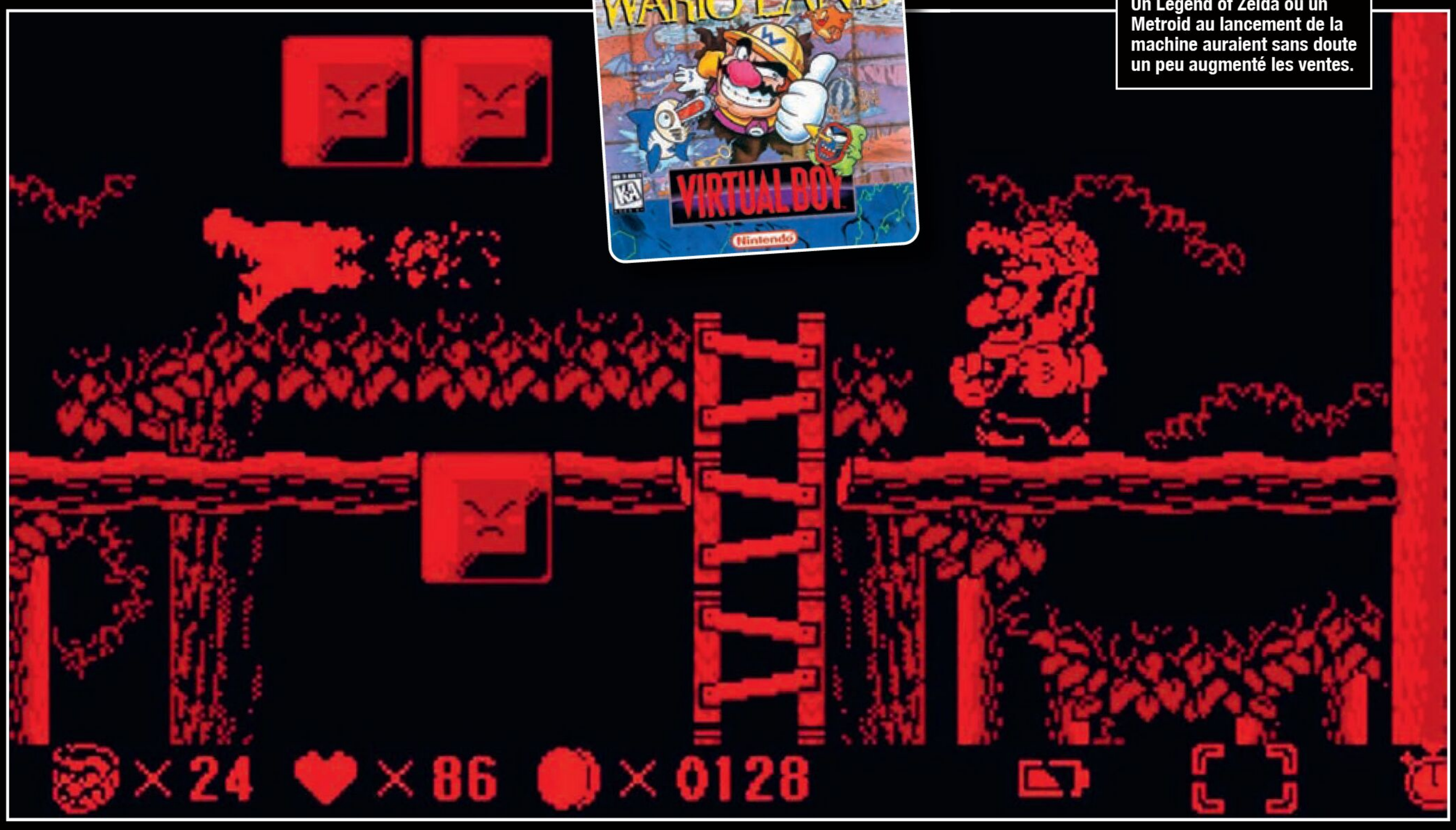
Mario Tennis et Mario Clash font plaisir à voir aujourd'hui, de jolies pièces de musée, mais ils sont en définitive vite répétitifs.







Il est aujourd'hui possible de découvrir les jeux sur émulateurs et même de retrouver une profondeur grâce à des lunettes anaglyphes.



Un Legend of Zelda ou un Metroid au lancement de la machine auraient sans doute un peu augmenté les ventes.

clone de Punch-out s'en sortant aussi très bien sur la partie graphique. On aime aussi Jack Bros, une aventure maline avec des niveaux en plusieurs étages et Mario Clash, car il est un hommage amusant au Mario Bros. Mais quelques titres sympas dans un marché concurrentiel ne suffiront pas à soutenir la machine. 3D Tetris, le dernier jeu de la console, sort le 22 mars 1996, alors que le Virtual Boy n'est déjà plus soutenu au Japon par son constructeur depuis le mois de décembre et sera abandonné au mois d'août en Amérique du Nord dans une indifférence quasi générale. Selon Nintendo, la console se sera écoulée à 770 000 unités (140 000 au Japon et 630 000 en Amérique du Nord), soit près de 20 fois moins que la Wii U (13.56 millions), l'autre échec retentissant de Nintendo.

"LORSQUE LA MACHINE EXPLOITE MIEUX LA 3D OU LA PROFONDEUR, LA JOUABILITÉ N'EN SORT PARFOIS PAS GRANDIE."

LES LEÇONS À EN TIRER

Choix technologique limitant, ergonomie désastreuse, catalogue de jeux rachitique, positionnement marketing flou, sortie précipitée en concurrence avec l'arrivée prochaine de la N64, il était impossible de ne pas voir arriver le désastre. Nintendo s'est, selon nous, embourbé dans ce que l'on appelle le biais des coûts irrécupérables. En effet, une fois le R&D engagé, l'accord passé avec Reflection Technologie, le tout dirigé par une figure tutélaire de la firme : annuler le projet revenait à reconnaitre publiquement un échec et perdre une grande quantité d'argent. Nintendo a poursuivi jusqu'au lancement animé par un maigre espoir de réussite (on n'est jamais à l'abri d'un coup de chance) et a en effet essuyé un échec financier et provoqué un déficit d'image, heureusement tempéré par le succès (correct) à venir de la N64. Gunpei Yokoi ne souhaitant pas partir sur une note aussi négative conçoit ensuite l'excellente Game Boy Pocket avant de quitter Big N le 15 août 1996. Il se lance sur un nouveau projet pour Bandai, la WonderSwan, mais ça c'est une autre histoire.

ET CÔTÉ TECHNIQUE ?

Le Virtual Boy utilise un processeur NEC V810 32 bit cadencé à 20 MHz, 1 Go de RAM, 512 Ko de Vram. L'écran est constitué de deux rangées de 224 LED rouges, la résolution est de 384x224 et le taux de rafraichissement de 50 Hz. Chaque rangée de LED est réfléchie par un miroir oscillant à grande vitesse. L'ajustement optique se fait grâce à une molette pour régler la distance interpupillaire et une molette de mise au point. La puce audio 6 canaux fonctionne en stéréo. La bande-son est restituée grâce à un haut-parleur intégré au casque pour chaque oreille. Pour l'alimentation, et c'est encore là un point faire de cette console, un bloc de 6 piles est directement intégré à la manette offrant de 4 à 6 heures d'autonomie. Il était toutefois possible de brancher un adaptateur, vendu séparément. Le poids du casque est d'environ 760 g sans le trépied, la manette pèse 350 g avec le bloc de piles.

La console n'est même pas sortie sur le territoire européen. Il aura fallu à peine un an pour arrêter la production.

ACE COMBAT

30 ANS A SE BATTRE LA TETE DANS LES NUAGES

Grâce à Ace Combat, cela fait maintenant 30 ans que Namco nous propose de nous envoyer en l'air avec les plus beaux avions de chasse de la planète. Un anniversaire symbolique qui valait bien un petit tour d'horizon de la série référence du dogfight. Hung Nguyen

Les archives de l'aviation vidéoludique sont formelles : Ace Combat, la célèbre série de dogfight de Namco (devenu depuis Bandai Namco Entertainment) a effectué son vol inaugural le 30 juin 1995. C'était au Japon, propulsé à l'aide du moteur d'une console vieille de même pas un an, la PlayStation. Pour beaucoup, c'est à cette date que la légende à commencer à s'écrire, ce que l'on ne conteste évidemment pas, ces informations étant tout ce qu'il y a de plus exact. Néanmoins, avant de nous lancer pleinement dans la rétrospective de cette franchise culte, il nous semble pertinent de remettre un peu de contexte afin de commencer par le véritable commencement.

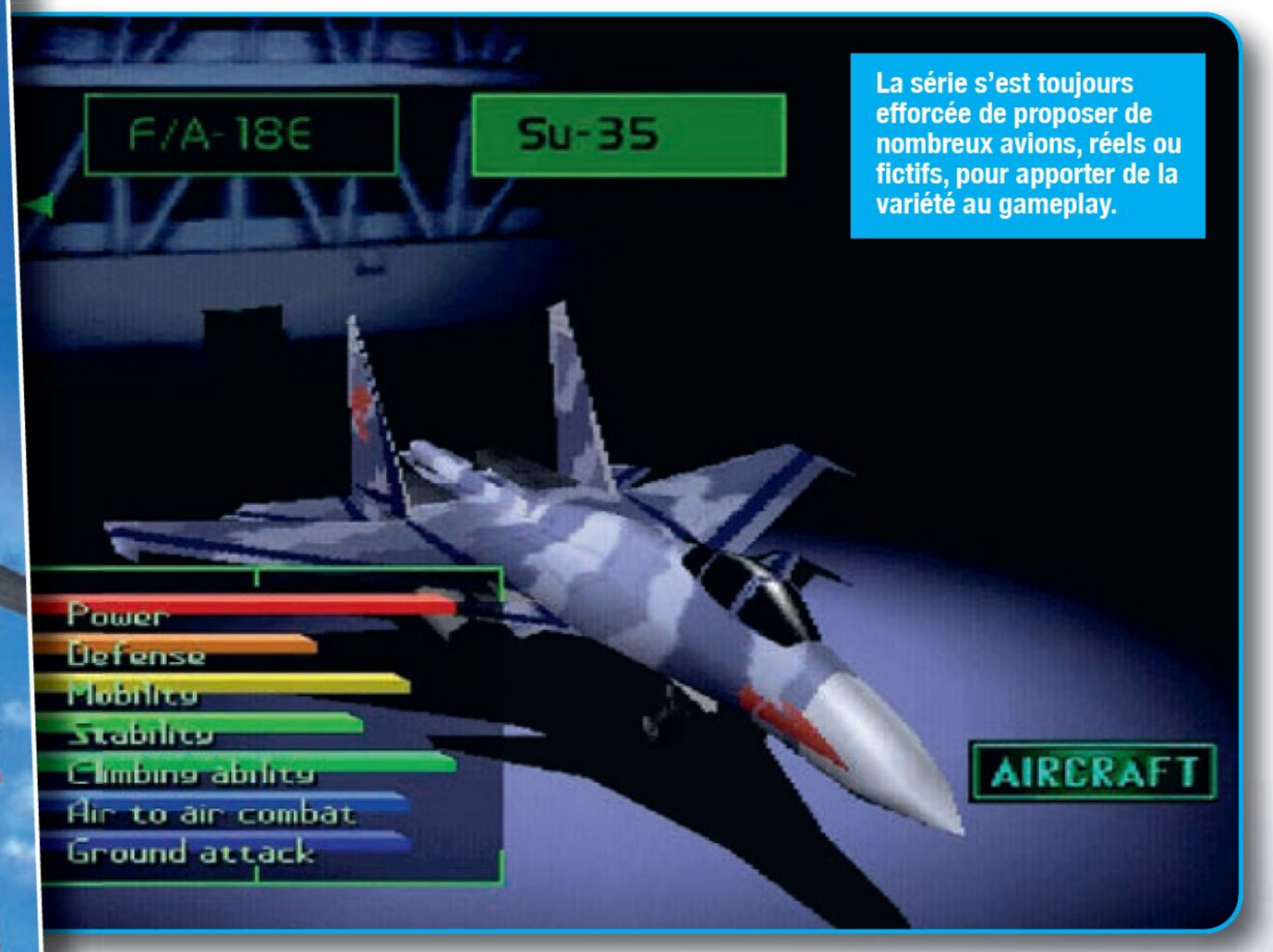
DES RACINES ARCADE

Avant Ace Combat, il y avait Air Combat. Non, on ne parle pas de cet Air Combat-là, de ce premier volet PlayStation qui a été renommé ainsi en septembre 1995, au moment de sa commercialisation en Occident. Celui auquel on fait référence est un tout autre titre, sorti dans les salles d'arcade à l'été 1993. À cette période, Namco était l'un des poids lourd de ce secteur alors hyper concurrentiel, l'obligeant sans cesse à innover. C'est ainsi qu'il créa en 1988 son System 21. Derrière cette appellation se cachait une carte d'arcade avant-gardiste, puisqu'elle était parmi les premières à avoir été conçue pour afficher de la 3D polygonale. Alors oui, rétrospectivement, on peut dire qu'elle n'est pas la plus marquante dans le domaine – la vraie révolution tridimensionnelle venant de la Model 1 de SEGA, avec des titres comme Virtua Racing et Virtua Fighter. Si l'on prend le soin de vous en parler, c'est parce que c'est elle qui faisait tourner Air Combat. Derrière ce titre se cache donc le brouillon de la série qui nous intéresse ici. À une époque où les jeux d'aviations, qu'ils soient de type civil ou militaire, versaient surtout dans la simulation, Namco est le premier à réussir à proposer un compromis cohérent entre accessibilité et réalisme. Le concept d'Air Combat est très typé arcade, avec un nombre déterminé d'ennemis à déglinguer en un

Visuellement, le premier Ace Combat était tellement dépouillé que rien n'était affiché au sol !

Air Combat a marqué son époque car il permettait, contrairement à un After Burner, de voler librement.

AIR COMBAT 22
"BANDITS AT 10 o'CLOCK! BANDITS AT 10 o'CLOCK! CHANGE TO ATTACK FORMATION AND PREPARE TO INTERCEPT!"
You pull back on the stick and increase thrust. the g-suit inflates to compensate for the change in pressure. Where are they? Sweat forms on your brow. There! You lock your missiles on the target! Fire One! Fire Two! . . .
PREPARING FOR MID-AIR REFUELING
THE ULTIMATE CHALLENGE IS THE DOG FIGHT
MISSION COMPLETE!
Realistic air warfare is created utilizing Namco's Super System 22 texture mapped, polygon graphics on a 50" rear projection TV. Pilots fly over a variety of terrain and must accomplish an array of sorties to advance to the next stage. Game play includes Mid-air refueling, anti-aircraft carrier attacks, successful landing on an aircraft carrier, dog fights and much more. The longevity of the original Air Combat is recognized by numerous operators. Don't miss out on AIR COMBAT 22!
•Operator adjustable settings include: Continue feature, coin options and 8 difficulty levels ranging from 20 to 120 seconds of game play.
•Pilots select from three Jet Fighters.
•Pilots select from four levels of difficulty: Two Cadet, TopGun or Dog Fight.
•Six intense bonus stages. The bonus stage awarded depends on the level of difficulty selected and skill level.
•Viewpoint change button allows pilots to choose from three different perspectives.
Available as a dedicated deluxe video game or an upgrade kit for the original Air Combat.
Dimensions: 78"H x 43"W x 111"D
Weight: 1090 lbs.
Power Consumption: 600 watts
namco
The Game Creator
NAMCO AMERICA INC.
NAMCO LTD.
NAMCO AMERICA INC SALES OFFICE
Launch your profits to a new level . . . own the skies!



La série s'est toujours efforcée de proposer de nombreux avions, réels ou fictifs, pour apporter de la variété au gameplay.

temps limité. Mais ce n'était pas un souci à l'époque, et surtout cela n'a pas empêché pas le public de répondre présent. Les sensations de vol et la qualité de sa réalisation ne se retrouvaient nulle part ailleurs, si bien que le succès a rapidement été au rendez-vous.

Fort du succès de ce premier volet, une suite baptisée Air Combat 22 voit le jour deux ans plus tard grâce à la carte System 22. Outre les graphismes améliorés, il était possible de choisir entre différents chasseurs, tandis que les niveaux gagnaient légèrement en variété (ravitaillement au sol, attaque de porte-avions…). Les bases de ce que deviendra Ace Combat étaient posées.

DES DÉBUTS EN FANFARE

Fidèle partenaire de Sony dès le lancement de la PlayStation, Namco ne va cesser d'alimenter le catalogue de la machine au fil des mois. Pour ce faire, l'éditeur japonais n'a pas à chercher bien loin : il lui suffit d'adapter ses succès arcade au marché

LE CONCEPT D'AIR COMBAT EST TRÈS TYPÉ ARCADE, AVEC UN NOMBRE DÉTERMINÉ D'ENNEMIS À DÉGLINGUER EN UN TEMPS LIMITÉ. MAIS CE N'ÉTAIT PAS UN SOUCI À L'ÉPOQUE.

Le côté futuriste d'Ace Combat 3 se retrouvait même dans l'interface, preuve que chaque détail a été soigné.

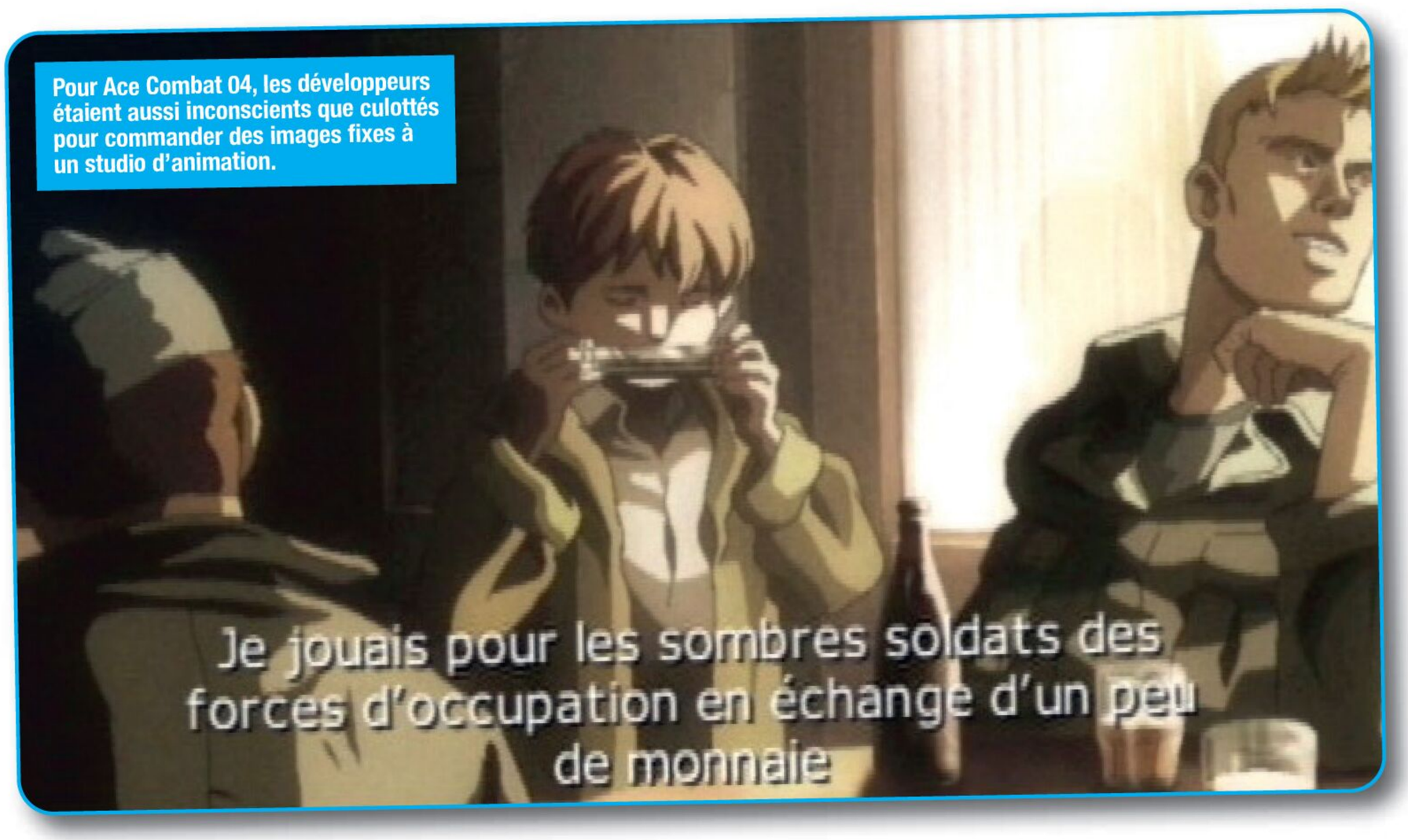
ACE COMBAT

Les plus débrouillards d'entre vous peuvent trouver une version complète d'Ace Combat 3 en anglais.

domestique, notamment en y ajoutant un peu de contenu inédit pour densifier l'expérience. Après Ridge Racer au launch, en décembre 1994, suivent ainsi Cyber Sled en janvier 1995 puis l'indispensable Tekken en mars de la même année. Pour Air Combat, les choses sont néanmoins différentes. La volonté de porter la franchise est bien présente mais les spécifications techniques de la console sont jugées trop justes pour aboutir à un résultat fidèle. Plutôt que d'appliquer la même recette, l'équipe en charge du projet fait donc le choix de créer un jeu en partant de zéro ou presque, qui deviendra Ace Combat (sauf en Occident, donc, où cet épisode fondateur porte étrangement le nom d'Air Combat). Dès sa sortie au début de l'été 95, le titre fait forte impression. Grâce au partage de connaissances qu'il y a eu entre les différentes divisions de Namco, les sensations de l'arcade sont intactes. La possibilité de voler librement dans le ciel marque les joueurs de l'époque. Tandis que l'idée de repenser l'expérience pour la rendre plus conforme à ce qu'on attend d'un jeu console s'avère gagnante. Plutôt que de miser sur de l'action pure, avec simplement un nombre déterminé d'adversaires à abattre, les développeurs prennent ainsi le soin d'enrober chaque mission d'un contexte narratif dramatique, donnant du sens et une justification à ces combats aériens. Alors oui, on est loin de ce que proposeront les épisodes ultérieurs. Néanmoins, la proposition est suffisamment forte, novatrice et maîtrisée pour que le jeu connaisse un immense succès avec plus de 2,23 millions de ventes à travers le monde. Il faut dire qu'avant lui, aucun titre console n'était parvenu à donner à ce point ce sentiment de se glisser derrière un cockpit pour explorer les cieux, à combiner avec un tel talent sensations de pilotage et prise en main immédiate.

CIBLE VERROUILLÉE

À la suite de ce premier succès, Namco décide sans surprise de plancher sur une suite. Commercialisée en 1997, celle-ci prendra le nom d'Ace Combat 2 partout dans le monde et poussera le concept plus loin à tous les niveaux. Son équipe, jeune et enthousiaste, déborde de passion. Il lui faut ainsi trier parmi les plus de 200 idées qui ont émergé au cours de la phase de production pour créer 30 nouvelles missions capables de procurer une expérience mémorable. Certaines ont ainsi pour inspiration des courses de moto, alors que d'autres vont puiser dans le cinéma, que ce soit dans des comédies, des films de yakuza ou encore des westerns. Si beaucoup de soin est mis dans la narration, l'équipe n'est cependant pas passée loin d'un joli loupé. Pour renforcer le concept d'une attaque surprise, une mission conçue pour se dérouler le jour est modifiée pour se passer la nuit. Problème : au cours de celle-ci, une voix dit clairement « Move in at 3pm! ». Et évidemment, lorsque les développeurs s'en aperçoivent, il est trop tard pour refaire le doublage ! Finalement, ceux-ci vont retomber sur leurs pattes en modifiant l'aspect du soleil… de sorte à donner une



Pour Ace Combat 04, les développeurs étaient aussi inconscients que culottés pour commander des images fixes à un studio d'animation.

Malgré les années, le quatrième volet reste incontournable et n'a pas tellement vieilli.

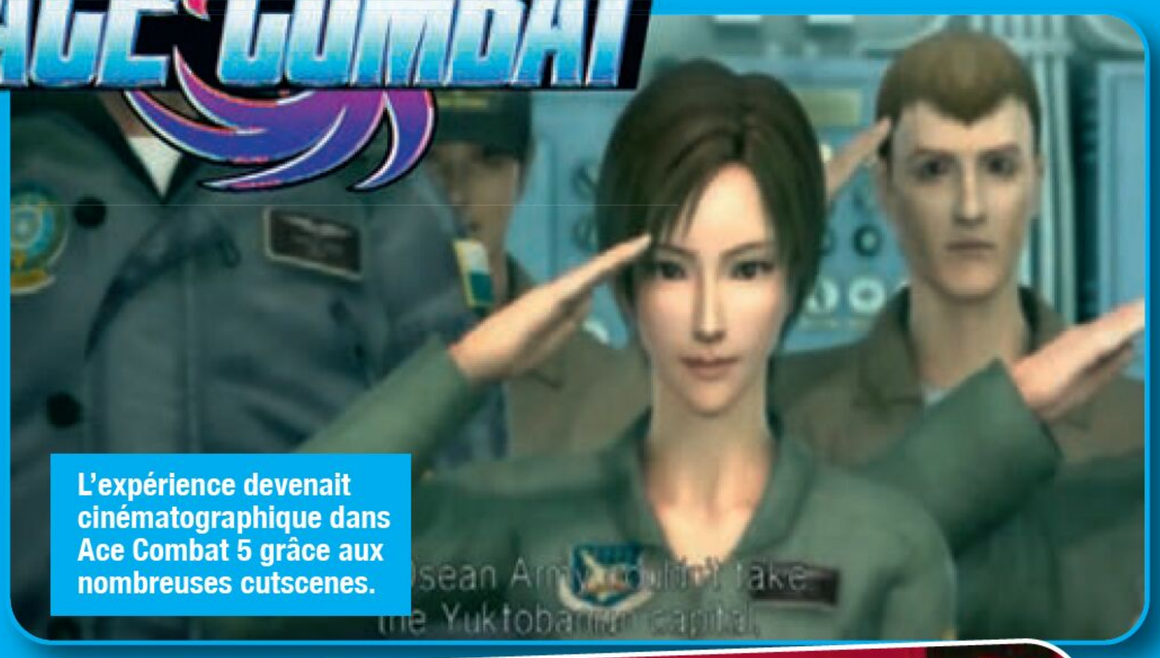
PLUTÔT QUE DE MISER SUR DE L'ACTION PURE, LES DÉVELOPPEURS PRENNENT AINSI LE SOIN D'ENROBER CHAQUE MISSION D'UN CONTEXTE NARRATIF DRAMATIQUE.

impression d'éclipse ! Réussir à transformer ce petit oubli en quelque chose de plus cool est un vrai coup de génie, montrant à quel point les développeurs savaient être inventifs. C'est aussi à partir d'Ace Combat 2 que les développeurs vont s'autoriser à introduire des avions fictifs. Dans un contexte, durant la seconde moitié des années 90, où la transition entre chasseurs de quatrième et cinquième générations se prépare, les créateurs veulent prendre les devants. Ce côté anticipation, la série le concrétisera davantage deux ans plus tard, avec Ace Combat 3 : Electrosphere. Prévu pour être un spin-off orienté science-fiction avant de revenir dans le canon de la saga pour des raisons marketing, cet épisode bénéficie d'une très grande liberté créative. Inspiré par le succès fulgurant de l'anime Neon Genesis Evangelion, les développeurs placent l'action dans le futur proche à tendance cyberpunk et font le choix d'une narration encore plus poussée.

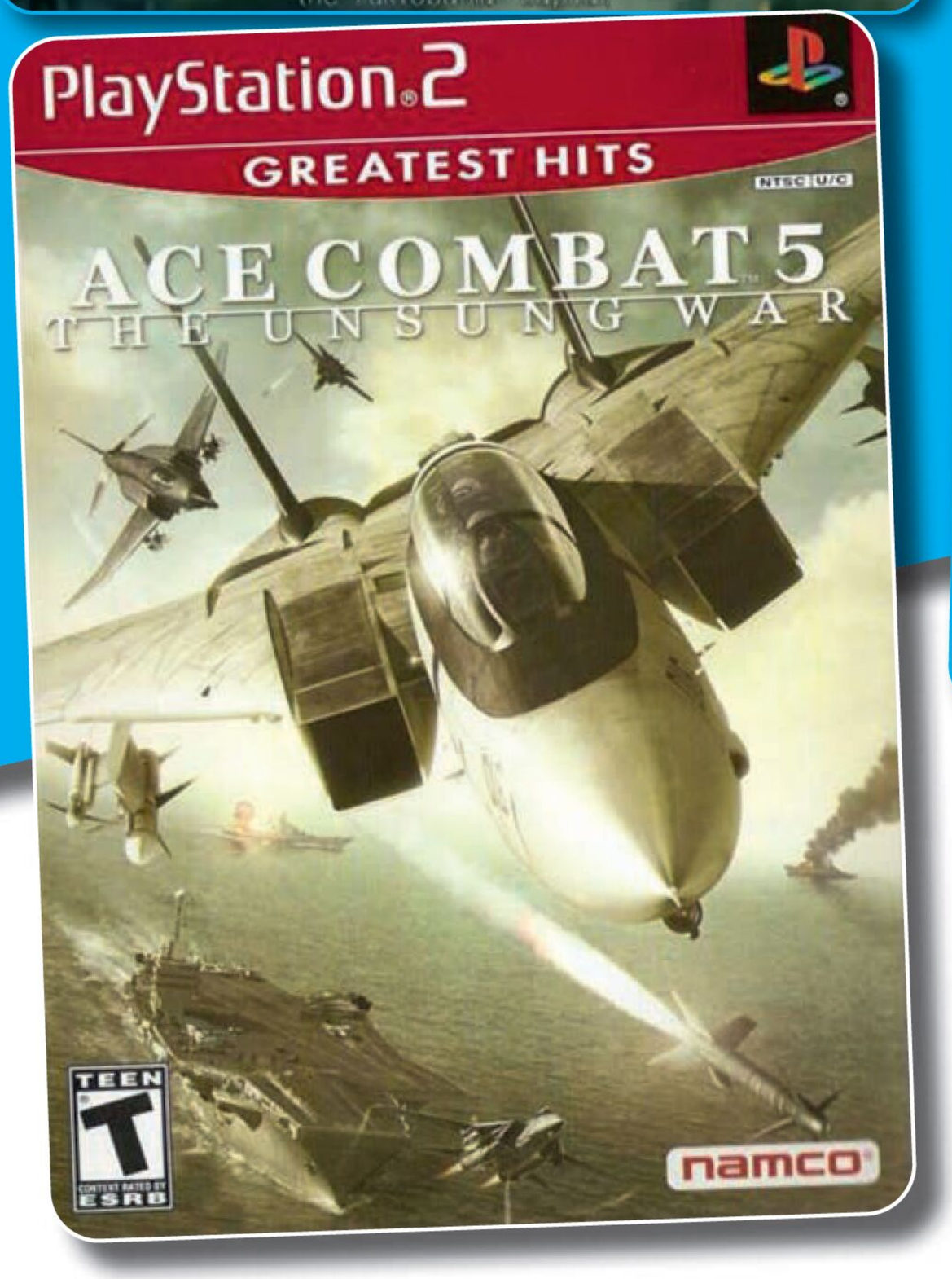
Pour concrétiser leur vision, ils font ainsi appelle à Dai Satô, un jeune scénariste qui s'est notamment fait connaître pour son travail sur un anime comme Comboy Bebop, avant de confirmer son talent avec Ghost in the Shell : Stand Alone Complex ou encore Samurai Champloo. Le célèbre studio Production I.G est quant à lui sollicité pour réaliser des cut-scenes animées. Ace Combat 3 est différent, dépeignant un monde contrôlé par des méga corporations et une IA transhumaniste. Il est à ce point ambitieux que sa fin choque de nombreux joueurs, mais essentiellement au Japon. La raison ? La version à laquelle on a eu droit en Occident était tout simplement amputée de l'intégralité des cinématiques, rendant de ce fait l'histoire incompréhensible. S'il était impossible pour nous autres d'apprécier Ace Combat 3 pour ce qu'il avait à raconter, chacun s'accordera néanmoins sur le fait que c'est avec lui que la formule de la série a été définitivement fixée, grâce à

LE COUSIN OUBLIÉ

En dehors de ses épisodes principaux qui occupent ces pages, la série s'est illustrée de beaucoup de manières. Sur consoles portables (GBA, 3DS et surtout PSP), sur mobile ou encore au format free to play (PS3), mais le jeu que l'on voulait mettre en avant ici est The Sky Crawlers : Innocent Aces. Outre le fait qu'il s'agit du seul titre de Project Aces à ne pas porter le nom Ace Combat, il est aussi l'adaptation sur Wii d'un film d'animation signé Mamoru Oshii. Certes, malgré des questions sur la vie et la mort, le scénario déçoit un peu, mais son ambiance rétro et adolescente le rend attachant, sans compter que le gameplay avait été efficacement adapté pour la détection de mouvements.



L'expérience devenait cinématographique dans Ace Combat 5 grâce aux nombreuses cutscenes.

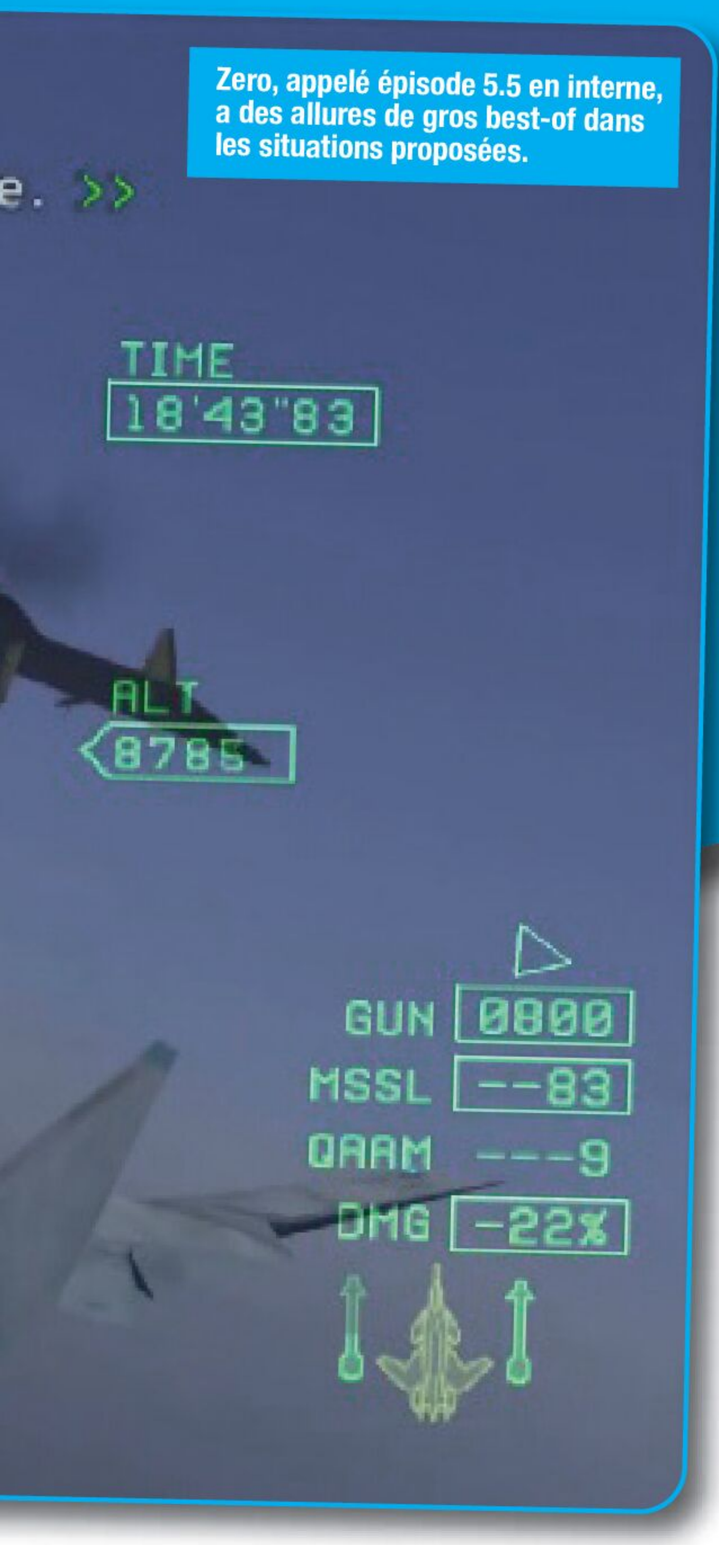


l'ajout entre autres de missions à embranchements, d'une caméra à 360° ou la possibilité de choisir son armement.

LA TÊTE DANS LES ÉTOILES

Après un Ace Combat 3 assez fou, la question s'est posée de la suite à donner à la série. En 2001, la PlayStation 2 étant désormais dans la place, les développeurs ont vu une opportunité de revenir à quelque chose de plus réaliste. En effet, le gigantesque bond graphique que permettait cette nouvelle console allait justifier un retour à une certaine forme de classicisme ainsi qu'à un contenu revu à la baisse. Mais n'allez pas croire qu'Ace Combat 04 : Shattered Skies (Ace Combat : Distant Thunder en Europe) est un jeu quelconque. Malgré son budget limité qui n'a pas permis aux développeurs de proposer des cinématiques comme dans l'opus précédent, il est l'un de ceux dont l'histoire est la plus poignante au sein de la franchise. Déjà, c'est lui qui a introduit le concept de Strangereal, soit le nom de ce monde fictif mais grandement inspiré de notre réalité dans lequel la série se déroule. Et ensuite, sa qualité d'écriture a su largement compenser une mise en scène minimaliste. Pour faire le lien entre les missions et donner un caractère dramatique à l'histoire, des diaporamas accompagnés d'une voix-off ont ainsi été créés par le studio d'animation Studio 4°C, sous la direction du réalisateur Sunao Katabuchi (Princess Arete, Dans un recoin de ce monde). En jeu, la narration passait par un nouveau système d'échanges radio bien plus abouti que celui présent dans la trilogie PlayStation. Outre le fait que les réactions des PNJ se faisaient en temps réel pour renforcer notre immersion dans l'action, les près de deux heures de dialogues enregistrées permettaient de développer les différents personnages, notamment ennemis, afin de donner une dimension humaine et émotionnelle à la guerre. Une approche surprenante et osée mais qui s'est avérée payante, puisqu'elle a permis à la série, après deux épisodes autour du million de ventes, de retrouver les sommets avec 2,64 millions d'acheteurs. Après un quatrième volet au menu un peu frugal, Ace Combat 5 : The Unsung War (Ace Combat : Squadron Leader en Europe) débarque en 2004 avec la ferme intention d'offrir à boire et à manger. L'équipe de développement, qui prend pour la première fois le nom de Project Aces, revoit sensiblement à la hausse le nombre de missions et d'avions. Afin de renforcer la dimension stratégique, un système dit de Wingman apparaît pour permettre de donner des ordres basiques à nos partenaires. Et tout ça, sans faire de compromis sur l'émotion. Si Ace Combat 04 était d'une certaine manière assez intimiste, Ace Combat 5, lui, proposait une narration beaucoup plus hollywoodienne, tout en explorant des thèmes comme la camaraderie ou la trahison à travers de nombreuses cutscenes réalisées à partir du moteur du jeu. Certains le considèrent comme la référence de la série, et il est difficile de leur donner tort. La trilogie PS2 se conclura en 2006 avec la sortie d'Ace Combat Zero : The Belkan War. Prévue presque comme un add-on, cette sorte de prequel propose un contenu resserré centré exclusivement sur les combats aériens. Malgré une

APRÈS UN ACE COMBAT 3 FOU, LA QUESTION S'EST POSÉE DE LA SUITE À DONNER À LA SÉRIE. EN 2001, LA PLAYSTATION 2 ÉTAIT DÉSORMAIS DANS LA PLACE...



Zero, appelé épisode 5.5 en interne, a des allures de gros best-of dans les situations proposées.

Avec l'arrivée de la HD, les graphismes ont fait un bond en avant et l'ampleur des conflits s'est étendue.

vraie maîtrise dans le gameplay, l'impression de tourner en rond commence à se faire sentir. Basée sur notre manière de jouer, la jauge d'alignement morale qui sert à déterminer les embranchements scénaristiques que l'on va prendre fait figure de gadget. Dommage car la narration, sans être flamboyante, s'essayait à l'exercice original du docu-fiction en multipliant les interviews de pilotes rivaux pour mieux les humaniser.

LE CRASH PUIS L'APOGÉE

Au sortir de ce que certains considèrent comme l'âge d'or de la série, beaucoup s'étaient mis à rêver de ce qu'Ace Combat allait pouvoir proposer avec l'arrivée des premières consoles HD. Hélas, celle-ci aura surtout été synonyme de longue traversée du désert. Alors qu'elle était estampillée PlayStation jusque-là, la franchise a tout d'abord tourné le dos à son public historique pour débarquer en exclusivité sur Xbox 360. Développé en parallèle de Zero, Ace Combat 6 : Fires of Liberation sort fin 2007 sur la console de Microsoft, et si cet épisode reste très plaisant grâce à son gameplay maîtrisé et ses graphismes nouvelle génération rutilants, le manque de nouveautés se fait sentir. Oui les combats sont d'une ampleur jamais vue, que ce soit pour le nombre d'ennemis présents ou dans la conception des missions. L'ajout de la coop' ajoutait même une nouvelle dimension à la série. Mais le choix de la plateforme et une certaine forme de lassitude font que le jeu ne s'écoule qu'à 700 000 exemplaires environ, soit le plus faible score enregistré pour un épisode canonique. Alors que les développements sont de plus en plus gourmands en temps et en ressources, parallèlement, l'industrie du jeu vidéo japonais connaît à cette période une crise existentielle. Elle accumule un retard technologique par rapport aux gros studios occidentaux. Et surtout, elle ne sait plus comment se positionner dans un marché de plus en plus mondialisé, allant jusqu'à renier son identité. Sorti en 2011 sur Xbox 360 et PlayStation 3, Ace Combat : Assault Horizon en est une belle illustration. Si l'on reprochait au précédent volet son manque d'innovations, ce spin-off, lui, bousculait un peu trop les conventions pour satisfaire les fans de la première heure. Sous la pression de leur direction, les développeurs ont tenté sans trop y croire d'attirer un public friand de shooter à l'occidental. Pour ce faire, l'approche libre et réaliste qui collait au gameplay de la série a été en partie caviardée pour intégrer une mécanique d'assauts rapprochés durant lesquels le vol était automatisé pour mieux permettre aux joueurs de se concentrer sur le tir. On y gagnait en spectacle, certes, mais difficile de ne pas voir dans cette nouvelle approche une forme de trahison. Malgré son million de ventes, Assault Horizon essuie des retours terribles de la presse comme des joueurs, au point d'être considéré aujourd'hui comme un ratage en interne. Heureusement, cette expérience a permis à Project Aces de mieux cerner les attentes des fans, ce qui leur a permis de se remobiliser pour pondre en 2019 le très bon Ace Combat 7 : Skies Unknown. Sorti sur PS4, Xbox One, PC, et un peu plus tard sur Switch, celui-ci a fait bien plus que donner un nouveau souffle à la série, puisqu'il est devenu son épisode le plus vendu avec 4 millions d'exemplaires. Ouf.

AVIS AUX ARCHÉOLOGUES

Si vous faites partie des quelques curieux qui tiennent à savoir à quoi ressemblait l'un des ancêtres de la saga, sachez qu'Air Combat 22 est disponible depuis quelques mois sur les plateformes de téléchargement dans les gammes Arcade Archives (PS4, Switch) et Arcade Archives 2 (Switch 2, PS5, Xbox Series). Pour un tarif allant de 15 à 17 euros, il est donc possible de prendre part à une expérience très brute et dépouillée, mais pas complètement déplaisante.

Le principe de combat rapproché d'Assault Horizon était impressionnant mais à l'opposée de l'esprit de la saga.

DUNE · II

LA BATAILLE D'ARRAKIS

LA MEILLEURE TRAVERSÉE DU DÉSERT

Alors que l'univers de Dune recommence à devenir populaire (merci Dune˜: Awakening et les films), on se remémore son émissaire le plus important. Dans son cas, la licence n'a été qu'un prétexte pour accomplir un tout autre objectif˜: révolutionner un genre tout entier. Rien que ça ! Christophe Öttl

Pour une fois, toute l'histoire ne part pas du récit de ce bon Frank Herbert. L'écrivain américain est bien entendu le premier concerné lorsque l'on évoque la licence Dune, mais c'est bien l'adaptation cinématographique de son roman qui nous intéresse cette fois-ci. Celle-ci nous est offerte par le regretté David Lynch en 1984, et le moins que l'on puisse dire c'est que la planète Arrakis laisse sa marque dans la culture populaire grâce à ce film. Tout cela pour dire que quelques années plus tard, en 1990, Virgin Games peut se vanter d'avoir les droits d'une franchise encore bien présente dans les esprits. L'éditeur n'a d'ailleurs pas attendu pour en profiter. Les Français de Cryo Interactive bossent déjà sur un jeu Dune, mais celui-ci a une fâcheuse tendance à s'enliser. Le titre sobrement baptisée Dune (et dont Philippe Ulrich fait un véritable ovni à la croisée des genres) sort finalement en catastrophe en 1992. La frayeur est si grande que Virgin Games a déjà pris contact avec son studio Westwood en parallèle. Ces derniers sont persuadés que Cryo est sur le point d'annuler son projet quand l'éditeur propose une nouvelle fois sa licence, pour un jeu qu'il espère cette fois sans surprise. Avec la parution du tout premier jeu Dune se pose toutefois un petit problème de calendrier. Le titre de Philippe Ulrich peut en effet conserver son nom, celui-là même que Westwood revendique pour sa propre création. Avec une différence d'âge qui se chiffre seulement en mois, Virgin Games se voit obligé de renommer le projet de son studio américain en Dune II : La Bataille d'Arrakis (ou The Building of a Dynasty en Amérique), alors même que les deux jeux n'ont absolument rien à voir. Certes, il y a bien des éléments de stratégie dans les deux cas, mais la comparaison s'arrête là. Quand l'équipe de Westwood s'intéresse à l'histoire de Dune, ce n'est pas tant pour l'ascension de Paul Atréides que pour les enjeux qui entourent le commerce de l'Epice.

"VIRGIN PEUT SE VANTER D'AVOIR LES DROITS D'UNE FRANCHISE PRÉSENTE DANS LES ESPRITS."

Westwood retient de Herzog Zwei son rythme, car il n'est pas question de construction de base avec lui.

Il n'y a pas encore les fameuses cinématiques de Westwood dans Dune II, simplement de courts briefings.

DUNE·II
LA BATAILLE D'ARRAKIS

Moins joli mais tout aussi précurseur que le jeu sur MS-DOS, le portage Mega Drive est sans doute la meilleure version.

Les vers des sables sont évidemment là, prêts à dévorer votre armée stationnée loin des rochers.

La décision d'en faire un jeu de stratégie s'impose d'elle-même. Et puis il y a quelques exemples récents pour leur montrer la voie. Pas n'importe lesquels d'ailleurs. On parle ici de Populous (1989), le god game qui a rendu plus populaire l'idée de diriger sa population. Civilization (1991) laisse lui aussi quelques traces sur le projet, mais c'est le moins conventionnel (autant par le nom que par le concept) Herzog Zwei (1989) qui revient le plus souvent dans les discussions de Westwood. Cet autre pilier de la stratégie inspire beaucoup par son rythme et ses contrôles intuitifs. Si la stratégie en temps réel n'est pas nouvelle en 1989, elle trouve grâce à ce titre la vitesse de croisière nécessaire pour rendre le genre intéressant. Westwood entend bien s'inscrire dans cette dynamique. Lui qui n'était parti que pour faire un jeu de commande imagine désormais comment aller beaucoup plus loin.

LA TOUTE PREMIÈRE FOIS

Et quand on dit « beaucoup plus loin », ce n'est pas une blague. Westwood aurait pu se contenter d'améliorer le gameplay de ses illustres inspirations avec de nouvelles idées. Le studio en a beaucoup dans sa besace et on ne manquera pas de revenir rapidement dessus. Mais au-delà de quelques ingénieux twists dans la jouabilité, Dune II devient surtout un outil pour théoriser le genre. Les Américains ne sont pas là tant pour créer du contenu que pour établir une nouvelle façon de jouer, elle-même devenant par la force des choses des conventions. On en veut pour preuves des idées fondamentales dans la stratégie qui relèvent de la technique plus que du jeu en lui-même. Dune II est par exemple le premier jeu de son genre à mettre l'utilisation de la souris au cœur de son fonctionnement. Les micro-ordinateurs privilégient jusque-là le clavier comme interface, mais force est de constater que son utilisation n'est pas optimale pour gérer chaque troupe individuellement. Rendons à César ce qui lui appartient,

"DUNE II DEVIENT SURTOUT UN OUTIL POUR THÉORISER UN GENRE, CELUI DE LA STRATÉGIE."

LA MÊME CHOSE EN MIEUX ˜ ?

Westwood Studios fait revivre la légende en 1998 en confiant aux Britanniques d'Intelligent Games le soin de réaliser un remake. Dune 2000 (un nom qui faisait encore classe au XXe siècle) est effectivement très fidèle au jeu d'origine, tout en corrigeant les défauts pouvant rendre nous rendre la vie dure. Entre autre, les bâtiments ne s'érodent plus avec le temps et il est possible de sélectionner plusieurs unités à la fois. L'interface et le moteur du jeu sont quant à eux directement importés de Command & Conquer : Alerte Rouge (1996), tout comme cette habitude de faire des cinématiques en live action. En 1998, cela en fait un remake relativement daté surtout à une époque où les mécaniques de jeu deviennent plus profondes.

Les Harkonnen peuvent tirer un missile très puissant mais peu précis. C'est une des spécificités de la faction.

La construction de bâtiment nécessite de passer par un menu un peu lourd qui disparait avec les successeurs.

Westwood retient cette solution en observant l'efficacité du système d'exploitation Mac, tout aussi adepte de la souris pour naviguer. On s'accorde à dire que l'événement est majeur pour le genre, mais en réalité chaque élément mérite d'être mis en lumière puisqu'il s'agit systématiquement d'une grande première. Une des nouvelles mécaniques que le joueur découvre en lançant une campagne est la récolte de ressources qui devient alors une évidence. Outre le fait que l'extraction d'Epice colle à merveille à l'univers de Dune, organiser son économie et financer le développement d'une base complexe est l'idée de la décennie. Négligé pendant tout ce temps au profit d'une action plus linéaire, Westwood découvre qu'une dynamique plus fragmentée est souhaitable puisque un joueur dont l'attention est accaparée sur plusieurs fronts est un joueur qui ne s'ennuie pas. Économie, développement, guerre, Dune II invente les piliers du STR moderne. Il n'y a guère que les objectifs qui sont encore dans le jus des années 80. Rayer de la carte la base ennemie, voilà qui est basique même si cela reste une valeur sûre pour les années à venir. Le fait est qu'avec la nouvelle vision de Westwood, ce n'est plus la destination qui compte mais le voyage. En cours de route, on s'attarde sur toutes ces expérimentations que Westwood initie et dont il ne cerne pas complètement la portée lors du développement. Cette carte du monde d'Arrakis par exemple, qui s'ouvre entre chaque mission pour nous laisser déterminer notre prochaine étape. Le fait de pouvoir choisir son allégeance entre les trois maisons antagonistes (Harkonnen, Atréides et Ordos) également. Encore une fois une belle interprétation de l'œuvre originelle, sauf qu'elle introduit aussi le concept de factions asymétriques qui n'a rien d'anodin dans l'histoire des STR. Les Américains agissent comme de véritables laborantins entre leur façon de jouer expérimentale et leurs idées neuves. La seule chose dont ils sont sûrs au bout du compte, c'est l'allure moderne

LE ROI DE L'ÉPICE

La licence Dune n'est pas la plus prolifique, loin de là. La faute sans doute à une perte de popularité à mesure que le film de David Lynch prend de l'âge. Toujours est-il que Dune II peut se vanter d'avoir été le plus gros succès vidéoludique de la licence pendant près de trois décennies. Westwood a bien tenté de réitéré l'exploit en 2001 lorsqu'il produit Empereur : La Bataille pour Dune. En dépit de graphismes 3D et d'une nouvelle histoire continuant celle de Dune 2000, ce n'est pas un événement de l'ampleur de ce que Westwood a accompli en 1992. Cryo Interactive aussi n'a pas oublié ses premiers amours. En 2001, les Français montrent une nouvelle fois de l'audace en créant le premier jeu d'aventure dans l'univers de Dune. Le monde n'est visiblement pas prêt vu que Frank Herbert's Dune est un bide total, à tel point que Cryo se déclare en faillite dès juillet 2002. Les années 2000 ne sont décidemment pas propices pour la franchise, qui compte également deux projets annulés en 2001 et 2002. Après ce qui a tout l'air d'un désintérêt généralisé, il faut attendre 2022 (et la relève du film Dune de Denis Villeneuve en 2021) pour revoir un bon jeu Dune. Ce sont les Français de Shiro Games qui nous offrent Dune : Spice Wars, un jeu de stratégie histoire de boucler la boucle.

C'est à partir du chantier de construction que toute la base se développe. Westwood garde cette idée pour la suite.

DUNE·II
LA BATAILLE D'ARRAKIS

Le concept d'arbre technologique, qui déverrouille progressivement notre arsenal, on le doit aussi à Dune II.

Les bâtiments doivent être placés sur des fondations en béton que l'on a au préalable construites.

qu'ils donnent à Dune II. L'utilisation de la voix digitalisée dans l'intro fait son petit effet et elle donne le ton pour tout ce qui touche au sound design. L'interface quant à elle fait partie de ces atours qui font de Dune II un modèle pour l'avenir.

DUNE-LIKE

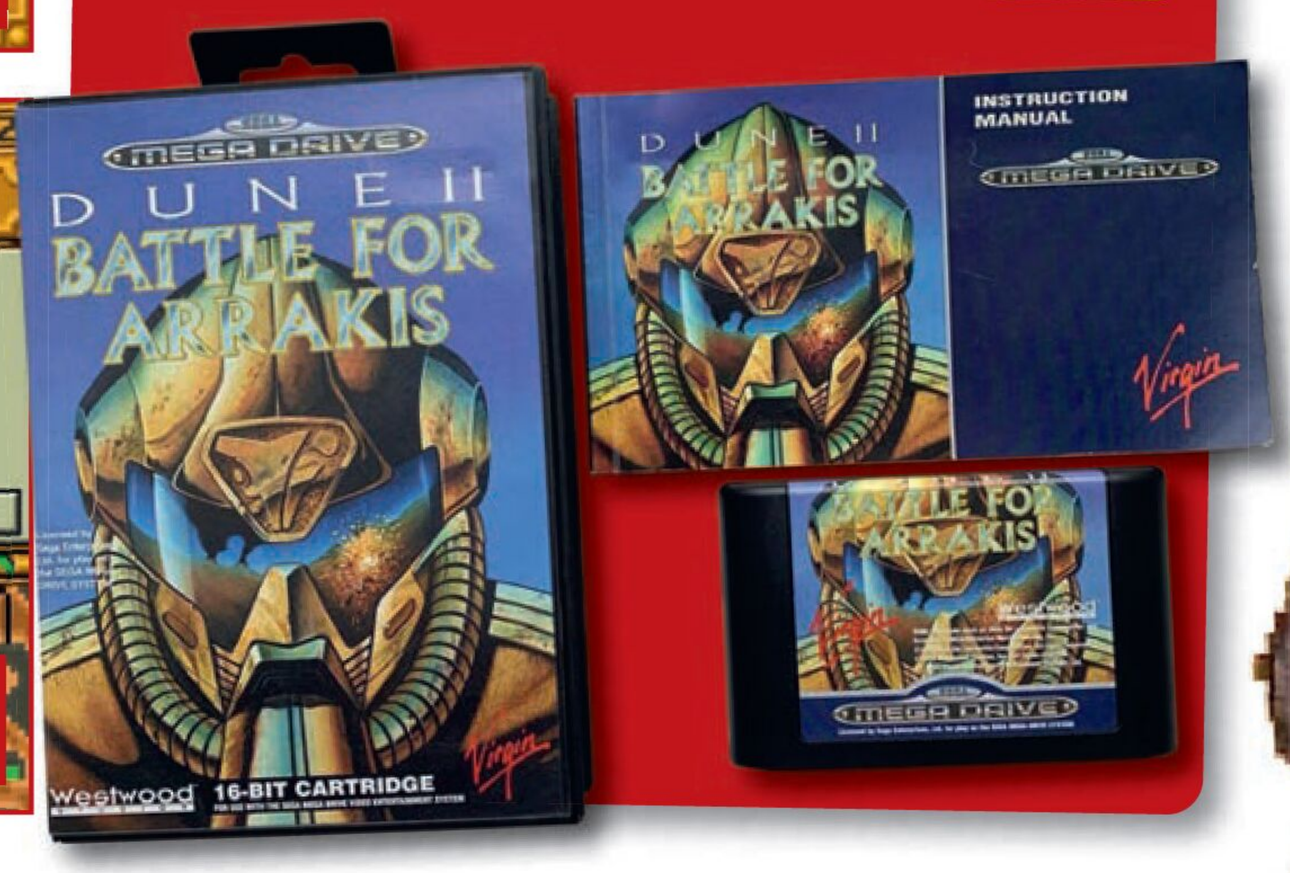
Car même si Dune II est une révélation lors de sa sortie et un succès populaire, son influence n'en est alors qu'à ses débuts, tout comme celle de de ses créateurs. Malgré un test de paternité positif pour les dungeon crawler Eye of the Beholder (1991) et Lands of Lore (1993), l'histoire retient Westwood comme un leader des jeux de stratégie jusqu'à sa disparition en 2003. Ses idées, elles, ne demandent qu'à être reprises et perfectionnées et c'est bien ce que compte faire Westwood à l'avenir. Les manipulations à la souris qui rendent Dune II si avant-gardiste en 1992 ne mettent pas longtemps à montrer leur limite. En l'occurrence, il est impossible de sélectionner une unité et de faire un clic droit pour la déplacer ou la faire attaquer. Il faut au préalable choisir l'une

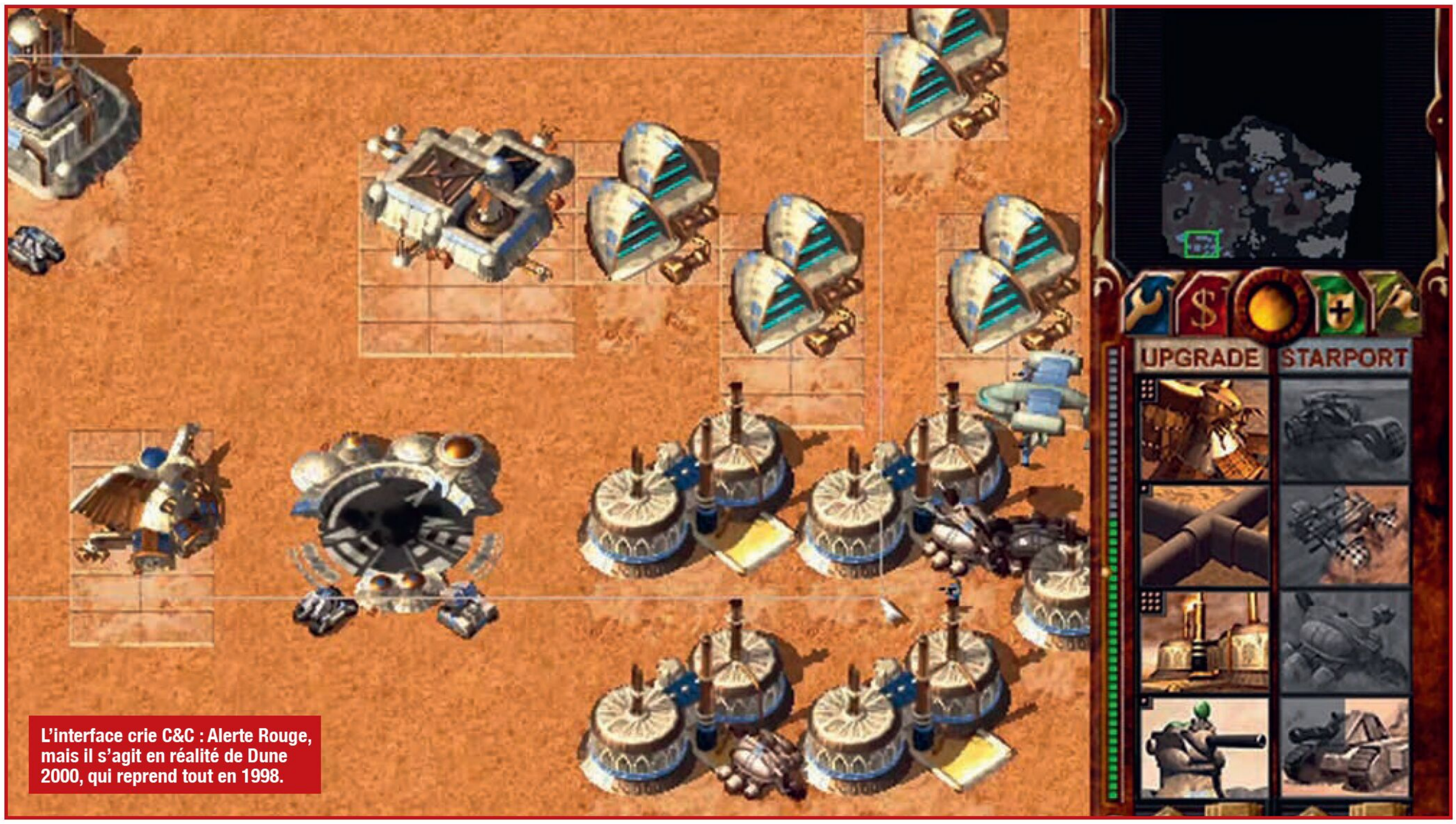
Le but de Dune II est de conquérir Arrakis. Le choix de la zone est en fait celui de l'adversaire.

Pour avoir des sous, il faut protéger ces grosses moissonneuses chargées d'extraire l'épice en orange.

MEGAVANCE SUR SON TEMPS

Le portage le plus populaire de Dune II s'est fait sur Amiga en 1993, mais il existe aussi une version Mega Drive qui date de 1994. Herzog Zwei a lui-même fait parler de lui sur cette console. De quoi rendre l'adaptation console moins surprenante, mais rare malgré tout comparé à aujourd'hui. D'ailleurs, c'est bien « d'adaptation » dont on parle car Westwood se plie aux exigences du support pour proposer quelque chose de différent. Graphiquement, le jeu est simplifié, mais sur le fond Dune II gagne en fluidité. Le menu d'ordre est abandonné au profit de directives plus intuitives. Pas besoin de naviguer plusieurs fois dans le menu de construction pour créer ses bâtiments, tandis que les unités se dirigent avec deux boutons. C'est un peu Command & Conquer avant l'heure en fait.





L'interface crie C&C : Alerte Rouge, mais il s'agit en réalité de Dune 2000, qui reprend tout en 1998.

des quatre directives disponibles dans le menu latéral avant de déterminer la cible. Impossible également de donner des ordres à plus d'un soldat à la fois. C'est dans cette optique d'amélioration constante que Westwood développe le mythique Command & Conquer en 1995. Brett Sperry, le co-fondateur de la structure, décrit justement ce jeu comme le « résultat de tout ce que le studio souhaitait faire sur Dune II » et d'ajouter qu'il s'agit pour les développeurs du « STR ultime ». En un sens, Sperry a raison car l'impact de Command & Conquer est encore plus considérable sur l'industrie que celui de Dune II et sa réalisation est effectivement la concrétisation de la stratégie en temps réel telle qu'on la connait aujourd'hui. Ce que Westwood n'a pas anticipé en revanche, c'est à quel point son modèle ferait des émules. Le premier héritier de Dune II aurait dû être Command & Conquer mais il s'appelle finalement Warcraft : Orcs & Humans (1994). Un obscur jeu crée par une société tout aussi obscure à l'époque qui porte le nom de Blizzard Entertainment. Avec son thème fantasy, sa gestion de ressource plus pointue et son emphase sur le multijoueur (sans même parler de l'histoire qui passionnera les foules dix ans plus tard), Warcraft ne tarde pas à faire partie de ces têtes d'affiches qui inaugurent l'âge d'or de la stratégie en temps réel dans les années 90. Il est rejoint en 1997 par Total Annihilation de Cavedog Entertainment qui reprend lui aussi les préceptes de Dune II en y ajoutant des reliefs en 3D pré-rendu qui changent la dynamique des affrontements. La même année, Ensemble Studios rejoint le peloton de tête lorsque sort Age of Empires. Comme les autres gros bonnets, il doit tout à Dune II, mais avec lui vient déjà la nouvelle génération de STR qui emmène le genre vers de nouveaux standards.

"CE QUE WESTWOOD N'A PAS ANTICIPÉ EN REVANCHE, C'EST À QUEL POINT SON MODÈLE FERAIT DES ÉMULES !"

Les bâtiments s'usent au fil de la partie. Il faut un sacré budget réparation pour que notre base reste opérationnelle.

FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナルファンタジータクティクス

QUAND TACTIQUE RIME AVEC TRAGIQUE

Avec l'arrivée de The Ivalice Chronicles, sa version remasterisée et définitive, Final Fantasy Tactics retrouve enfin la lumière. Bien plus qu'un simple spin-off, ce chef-d'œuvre sombre et singulier, politique et tragique, mérite qu'on s'y replonge. Voici pourquoi. Hung Nguyen

Au même titre que l'existence de Final Fantasy a été possible parce que Dragon Quest a défriché la voie avant lui, l'idée d'un Final Fantasy Tactics n'a pu germer que grâce aux travaux de quelques précurseurs inspirés. Parmi ceux-ci, on trouve bien évidemment la série Fire Emblem, dont Hironobu Sakaguchi, le papa de la série au double F, est un grand fan depuis le tout premier épisode sorti en 1990 sur Famicom. Il en est friand au point d'acheter les jeux day one, même s'il sait qu'il ne pourra s'y adonner dans la foulée en raison de la charge de boulot qui pèse sur ses épaules ; et au point, donc, de songer à convertir sa saga fétiche à ce genre encore méconnu qu'est le Tactical-RPG. C'est ainsi qu'en 1993, il a rédigé un document de design de 5-6 pages environ, avant de prendre le soin de déposer la marque Final Fantasy Tactics. Pris dans la spirale de développement des épisodes canoniques, qui se succèdent tous les 12 à 18 mois environ, il n'aura jamais l'occasion de mener le projet à son terme. Heureusement, un autre brillant créateur s'en chargera pour lui.

Voici l'une des rares images à avoir été rendue publique de la première version du jeu, celle inspirée d'Ogre Battle.

L'HOMME IDOINE

La personne qui va rendre la naissance du jeu possible, et accessoirement le faire entrer dans la légende, se nomme Yasumi Matsuno. A cette époque, alors que tout ce qui définit Final Fantasy Tactics ne tient que sur quelques feuilles, ce jeune développeur n'est même pas employé de Square. Il officie chez Quest, un tout petit studio qui commence à faire parler de lui

FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナルファンタジータクティクス

grâce à Ogre Battle : The March of the Black Queen. Derrière ce nom inspiré des titres de chansons du célèbre groupe de rock britannique Queen se cache un jeu Super Famicom novateur, réalisé par Matsuno lui-même. Mélange de RPG et de jeu de stratégie (dont le successeur spirituel pourrait être Unicorn Overlord de Vanillaware), le titre a l'ambition d'enfin faire connaître Quest tout en visant un public assez hardcore. Ce qu'il va réussir à faire avec brio. Alors que l'objectif de ventes était fixé à 100 000 exemplaires, Ogre Battle explose les compteurs en s'écoulant quatre fois plus qu'escompté ! Deux ans plus tard, en 1995, le bonhomme récidive avec Tactics Ogre : Let Us Cling Together, toujours sur Super Famicom. Si ce second titre se déroule dans le même univers, il ne s'agit pas d'une suite à proprement parler. Cette fois, Matsuno met au point un pur Tactical-RPG au tour par tour. Le succès est encore plus retentissant (500 000 ventes), confirmant et consacrant le talent des employés de Quest. Ces deux titres n'ont pas seulement marqué la naissance d'une série. Ils ont surtout permis à un petit groupe de créateurs partageant une vision commune de s'unir pour affirmer leur style, entre l'écriture dramatique, politique mais aussi profondément humaine de Matsuno, la direction artistique de Hiroshi Minagawa, le character design d'Akihiko Yoshida, et bien évidemment la bande-son de Hitoshi Sakimoto. En voyant un nom comme « Final Fantasy Tactics » émerger quelques années plus tard, n'importe quel observateur avisé serait enclin à penser que Square est allé débaucher Matsuno et ses collègues. Quoi de plus logique après tout, ceux-ci sortent de deux succès commerciaux, sans compter que Sakaguchi, en bon fan de Tactical-RPG, n'est pas resté insensible à leurs travaux. Mais la réalité n'est pas tout à fait celle que l'on croit. Alors même que Tactics Ogre n'était pas encore dans le commerce, le jeune réalisateur avait en effet quitté Quest au terme de son développement en raison de divergences avec ses supérieurs de l'époque. S'il a atterri chez Square, c'est parce qu'il a répondu à une annonce d'emploi et réussi le test d'entrée pour intégrer l'entreprise. Oui, comme n'importe quel employé lambda ! C'est seulement après être arrivé dans sa nouvelle entreprise, au cours de l'automne 1995, que Matsuno est rejoint par ses fidèles comparses susmentionnés.

Les relations entre les personnages sont très développées, à tel point que la trahison se mêle à l'amitié.

DANS LA COUR DES GRANDS

Très vite après son embauche, Matsuno apprend qu'un projet de Final Fantasy à la sauce tactique est dans les cartons.

Lancer un sort doit être réfléchi ici car le temps d'incantation rend notre personnage vulnérable.

Les très rares cinématiques contenues dans le jeu original n'ont rien d'inoubliable.

Matsuno a supplié Sakaguchi et Yoshinori Kitase (le réalisateur de FF7) de l'autoriser à inclure Cloud comme perso jouable.

Evidemment, il y voit une opportunité en or et demande immédiatement s'il peut en prendre la charge. Le travail de pré-production débute en décembre 1995, et très vite celui-ci fait fi du document rédigé quelques années plus tôt par Sakaguchi. L'orientation choisie est une formule à la Ogre Battle, c'est-à-dire avec des unités se déplaçant en temps réel sur une map puis le passage à un écran de combat lorsque deux unités rivales se croisent. Durant 3 mois, une petite équipe s'affaire pour donner vie au projet, jusqu'à ce leur producteur en décide autrement et leur demande d'abandonner cette dimension stratégique pour revenir à du Tactical. Nous sommes alors en février 1996 et il faudra attendre avril pour que le développement puisse redémarrer officiellement. Si le genre est fixé cette fois-ci pour de bon, toute la période de gestation de Final Fantasy Tactics est cependant loin d'être une partie de plaisir. Outre le fait que les délais imposés sont courts, pour le quatuor venu de Quest, devoir travailler avec des dizaines de nouveaux collègues n'a rien d'évident. Minagawa ira jusqu'à qualifier l'expérience de « chaotique » compte tenu du fait qu'il ignorait quelle distance il devait conserver avec ses nouveaux collaborateurs pour avancer efficacement. Pour Matsuno aussi les choses sont compliquées. Habitué à être actif à la fois à l'écriture et au game design, en plus de son rôle central de réalisateur, il est contraint ici de déléguer toute la conception du système de combat à Hiroyuki Itô. Si ce nom ne vous dit rien, sachez qu'il n'est autre que l'inventeur de l'Active Time Battle ! Apparu avec Final Fantasy IV avant de rester durant de

"MATSUNO APPREND QU'UN PROJET DE FINAL FANTASY À LA SAUCE TACTIQUE EST DANS LES CARTONS…"

A l'origine, Matsuno voulait que le scénario offre un second point de vue à travers Delita, l'écuyer et ami du héros. Il abandonnera faute de temps.

UNE PLUME QUI S'IGNORE

Bien que Matsuno n'en soit pas persuadé lui-même, il est un excellent conteur. Il doit ce talent à un imaginaire fertile stimulé dès l'enfance, durant les longs hivers rigoureux du nord du Japon, lesquels l'obligeaient à rester confiné chez lui avec pour seules échappatoires mangas, romans et télévision. Il a aussi passé beaucoup de temps à créer des dioramas pour mettre en scène ses figurines, s'inspirant notamment de batailles célèbres. Plus tard, à l'université, il intègre le club de cinéma, où il signera ses premiers scénarios. Les idées, il n'en manque pas. Mais c'est surtout son job de pigiste pour une revue économique qui lui permettra d'affiner ses qualités d'écriture, et de devenir l'incroyable auteur que l'on découvrira par la suite.

FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナルファンタジータクティクス

nombreux épisodes une caractéristique centrale de la série, il s'agit d'un système de jauge qui se remplit pour déterminer l'ordre d'action des personnages lors d'un combat. C'est aussi lui qui a affiné toute la mécanique de job de Final Fantasy V. Et accessoirement, il a été le coréalisateur du chef-d'œuvre Final Fantasy VI. Le bonhomme est une pointure chez Square, c'est pourquoi Matsuno préfère s'effacer pour se concentrer, presque par défaut, sur le scénario et le système de progression des personnages. Étant donné que ses précédentes productions ont été saluées pour leurs intrigues, on pourrait penser que Matsuno prend plaisir à écrire mais il n'en est rien. Il ne se trouve pas particulièrement compétent dans ce domaine, si bien que s'il a le choix, il préfère éviter d'avoir à prendre la plume. Par nécessité, l'équipe étant réduite, il va néanmoins s'acquitter de cette tâche.

SOUS CONTRAINTE

C'est bien connu, ce n'est que sous des pressions extrêmes que les atomes de carbone peuvent se transformer en diamant. Et si Final Fantasy Tactics est un chef-d'œuvre dont l'éclat n'a jamais terni, c'est parce qu'il est le fruit d'une époque donnée, d'un contexte bien déterminé, et de limitations précises qui ont poussé ses créateurs à se dépasser. Ainsi, en étant contraint d'enfiler la casquette de scénariste, Matsuno a pondu l'un des tous meilleurs scénarios de la saga. La situation sociale du Japon de l'époque, quelques années après l'éclatement de la bulle économique qui a plongé le pays dans la crise, conjuguée à son arrivée chez Square, où certains étaient comme des rois en raison de leur talent et du capital social accumulé, lui ont ainsi inspiré la thématique de lutte des classes que l'on retrouve dans le jeu. S'il avait confié l'écriture à quelqu'un d'autre, il ne fait aucun doute que le jeu n'aurait jamais eu la même saveur. De la même manière, le game design a grandement été façonné par les contraintes techniques imposées par la PlayStation. En effet, très tôt durant la production, les développeurs se sont fixés l'objectif de faire tourner le jeu à 60 fps, tout en offrant la possibilité de faire pivoter la map à 360°. Il n'était pas question pour eux de proposer une expérience moins agréable que sur une console à cartouche. Pour maintenir ce niveau de performance, ils ont donc déterminé que les cartes devaient s'étendre au maximum sur une grille de 16x16 cases. Le nombre d'unités jouables par combat a quant à lui été fixé à cinq, alors que Tactics Ogre en autorisait le double. Si ces points peuvent être vus comme une forme de régression, ils permettaient finalement au jeu de rester fidèle à l'esprit des Final Fantasy, qui ne permettent que de contrôler des groupes resserrés de héros et où

Les musiques de Sakimoto, bien plus dramatiques que celles d'un Nobuo Uematsu, collent bien à ce conflit entre humains.

PREMIER PORTAGE

Bien avant The Ivalice Chronicles, Final Fantasy Tactics avait eu droit à un premier portage. Pour son dixième anniversaire, le jeu avait en effet vu débarquer sur PSP une nouvelle version sous-titrée The War of The Lions. Entièrement retraduite en anglais dans un style shakespearien, ce qui pouvait la rendre difficilement compréhensible, elle intégrait aussi des cinématiques de toute beauté, du multijoueur, ainsi que des jobs inédits. Une très bonne version, si ce n'est que les combats étaient ponctués de petits ralentissements qui pouvaient être agaçants à la longue.

Les nombreux jobs permettent de créer très librement les héros dont on a envie et surtout besoin.

L'anglais très soutenu de la version PSP rendait cette version peu accessible.

Sur PSP, on avait droit à de sublimes séquences animées parfaitement fidèles à la direction artistique du jeu.

il n'était jamais question de guerre à grande échelle. En fait, les développeurs ont su tirer bénéfice de chaque contrainte ou presque pour la transformer en quelque chose d'incroyablement cohérent ou de novateur. Pour preuve, pour masquer les accès disque, qui étaient indispensables pour charger différents effets graphiques en cours de bataille, ils ont eu l'idée du Charge Time Battle. En gros, ici, il ne suffit pas de sélectionner un sort ou une invocation pour qu'il se déclenche dans la foulée. Ce genre de capacités demandait au personnage un temps de concentration de quelques tours, qui correspondait en fait au temps nécessaire à la tête de lecture du lecteur CD-Rom pour se déplacer jusqu'à l'endroit où étaient contenues les données sur le disque. En plus d'être astucieux, ce système apportait une profondeur tactique inédite puisque le personnage pouvait se faire attaquer, et donc mourir, durant cet intervalle. Ainsi, une contrainte technique a été transformée en innovation de gameplay : le temps de chargement devient temps d'incantation. Et l'usage de la magie, un pari stratégique.

AU-DELÀ DES ATTENTES

Après treize mois de développement intense et quelques coupes drastiques dans le contenu, Final Fantasy Tactics arrive sur les étals japonais le 20 juin 1997. Très vite, le succès est au rendez-vous et

"IL S'AGIT D'UN GRAND JEU, D'UN IMMENSE JEU, QUI FAIT PARTIE DES SOMMETS DE LA FRANCHISE."

l'objectif fixé initialement par Sakaguchi de dépasser le million de ventes est pulvérisé. Sur sa période de lancement, il s'en écoule 1,35 million d'exemplaires, et ce nombre grimpe même à 2,5 millions en comptant les rééditions et la version américaine – à la traduction notoirement ratée. Il est indéniable que le jeu a bénéficié de la puissance de la marque Final Fantasy pour accomplir une telle prouesse, d'autant qu'il sort quelques mois à peine après le raz-de-marée provoqué par le septième volet. Néanmoins, résumer sa réussite commerciale à sa seule appartenance à la licence serait profondément réducteur. Ce triomphe, Final Fantasy Tactics le doit à lui-même. Il n'est pas d'un banal spin-off ou autre produit marketing. Il s'agit d'un grand jeu, d'un immense jeu, qui fait partie des sommets de la franchise. D'un point de vue ludique, et malgré quelques pics de difficulté, sa capacité à adapter le genre du Tactical-RPG à l'esprit de la saga est une prouesse – le captivant système de jobs, qui permet de personnaliser les héros avec beaucoup de flexibilité, en est la preuve. Mais ce qui lui a permis de laisser une trace indélébile dans le cœur de ceux qui s'y sont plongés réside bien évidemment dans son scénario. Tout d'abord, Tactics marque la naissance du royaume d'Ivalice, une terre déchirée par des luttes intestines qui servira de décors aux futures productions de Matsuno chez Square. De plus, son histoire tranche radicalement avec ce que la série avait proposé jusque-là, à l'exception de Final Fantasy VI qui amorçait justement un changement de ton. Sombre et ambitieuse, cette tragédie suit Ramza Beoulve, un jeune noble pris au cœur d'une guerre civile, où se mêlent rivalités religieuses et manipulations politiques. La guerre y est sale, les idéaux y sont broyés, et les figures d'autorité rarement innocentes. Le récit dépasse les clichés pour dresser le portrait d'un monde cynique, où la vérité est écrasée par les intérêts des puissants. Pour donner encore plus de force à l'intrigue, la narration adopte la forme d'un récit historique non linéaire qui questionne sans cesse ce qui relève de la fable ou des faits établis. À une époque où la morale n'a jamais été autant bafouée et où la vérité est sacrifiée sur l'autel des idéologies, Final Fantasy Tactics résonne d'une manière particulière. Comme si son propos n'avait jamais été aussi pertinent qu'aujourd'hui, près de 30 ans après sa sortie. Oui, le constat est amer. Mais c'est aussi la preuve ultime de sa justesse et de sa profondeur. Un chef-d'œuvre, tout simplement.

The Ivalice Chronicles, le remaster de FF Tactics est disponible le 30 septembre 2025.

Professor Layton et l'Étrange Village

REMUE-MÉNINGES

Le Sherlock japonais, accompagné de son jeune et perspicace assistant Luke, a fait son apparition en 2007 sur DS. Depuis, des millions de joueurs et joueuses se cassent la tête à tenter de résoudre des dizaines d'énigmes plus ou moins corsées. Relevez le défi°! Stéphane Philippon

« Tu devrais le savoir mon garçon, toute énigme a une solution. Mettons-nous au travail ». Quand le professeur Layton s'adresse à Luke, son jeune associé, alors qu'ils roulent en direction du village St-Mystère, il sait qu'il va leur falloir faire preuve de perspicacité pour venir au bout de l'aventure qui les attend. Il leur faudra en effet résoudre plus de 100 énigmes judicieusement réparties depuis l'entrée initiale du village jusqu'au sommet de la sombre et inquiétante tour centrale. Énigmes pour la plupart imaginées par le génial universitaire et psychologue japonais Akira Tago, à qui l'on doit également la publication de casse-têtes pour muscler son cerveau. Car, de la matière grise et des connexions neuronales à gogo, il fallait en avoir un bon stock pour parvenir au dernier chapitre de ce Layton premier du nom qui fit son apparition sur DS

"DES CONNEXIONS NEURONALES À GOGO, IL FAUT EN AVOIR UN BON STOCK POUR FINIR LE JEU !"

: 112
50 Picarats
: 22
Ce tableau découvert récemment est l'œuvre d'un célèbre peintre. C'est un autoportrait de l'artiste réalisé juste avant sa mort. Il l'a intitulé "Splendeur".
Cela semble terriblement narcissique de sa part, mais... il est possible qu'en réalité, il fasse référence à autre chose qu'à lui-même. Certains affirment que l'on peut voir la fiancée du peintre quelque part sur ce tableau. Saurez-vous retrouver la muse de cet artiste?
Indices
Quitter
Notes
Valider

Cette énigme n'est pas la plus difficile. Quelques pivotements de blocs et la solution est vite trouvée !

Professor Layton et l'Etrange Village

MACHINE À CASH

Le succès mondial de l'Étrange Village a fait miroiter des dollars ou plutôt des yens dans la tête de ses producteurs et concepteurs. Si bien que s'en sont suivi huit autres jeux en attendant le 9ème, Le Nouveau Monde à vapeur. La Boîte de Pandore (2009) et le Destin Perdu (2010) forment une trilogie avec l'Étrange Village, tandis que L'appel du Spectre, sorti en 2011 en Europe, se déroule avant les événements de l'étrange village. On y apprend comment le professeur y fit la rencontre de Luke. Parurent par la suite six autres épisodes, pas tous exceptionnels sur DS, 3DS, Android et iOS. Le dernier en date, Katrielle et la Conspiration des Millionnaires qui date de 2017, met en scène la fille du professeur Layton. Il est disponible sur 3DS, Switch, mais aussi sur iOS et Android.

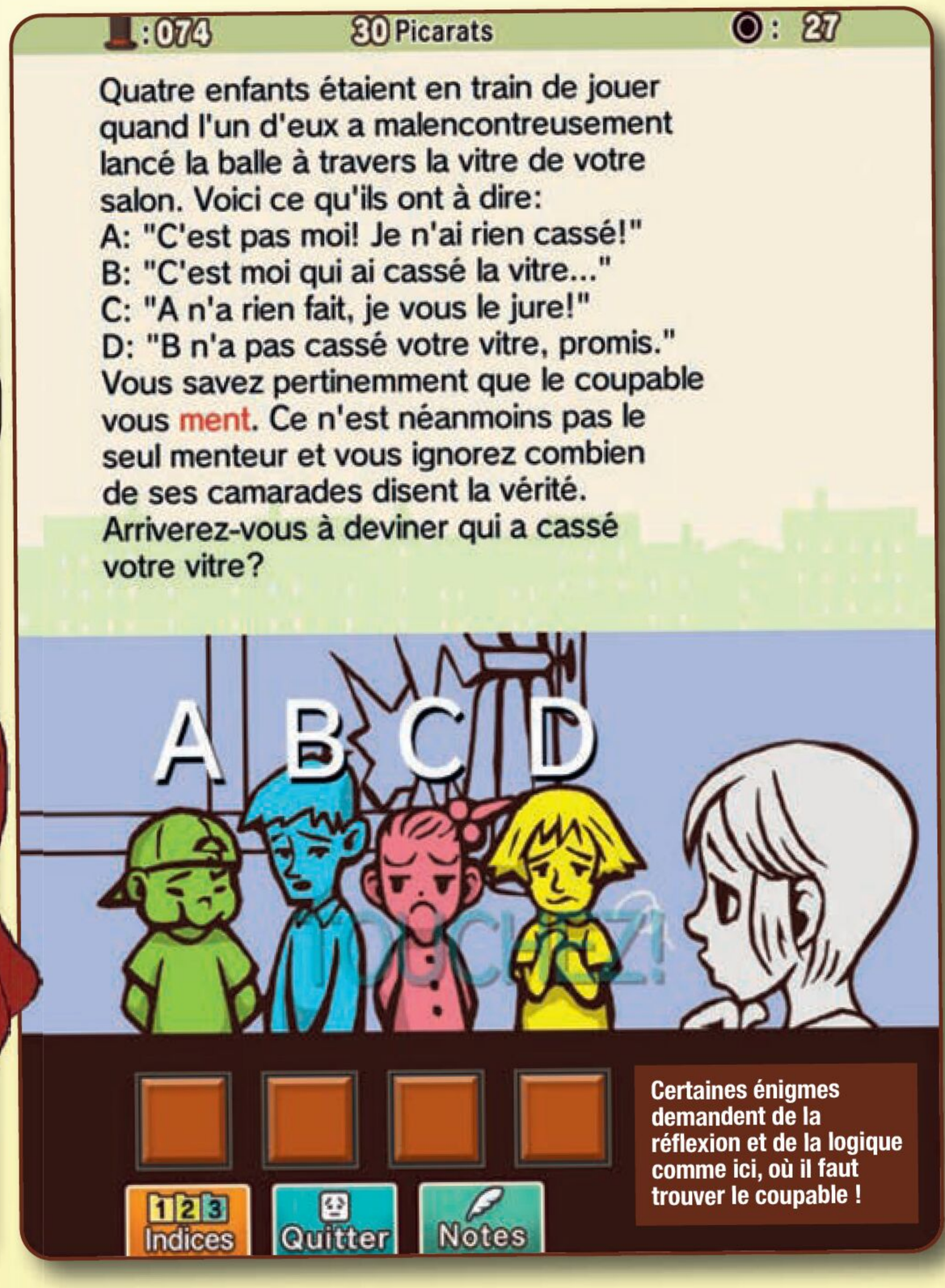
Le début du jeu est marqué par des meurtres et des disparitions de plus en plus inquiétants.

au Japon en 2007 puis en Europe un an plus tard. Ce dont n'étaient pas forcément au courant les parents de l'époque qui l'offraient à leurs enfants. Ils pensaient peut-être obtenir une paix royale pendant que leur progéniture y jouerait sagement dans leur chambre. L'auteur de ces lignes l'a lui-même vécu avec ses filles qui, ne parvenant pas toujours à progresser dans le jeu, lui demandaient fréquemment de l'aide en tendant leur Nintendo DS à bout de bras tout en s'exclamant « papa (ou maman !), tu peux résoudre cette énigme s'il te plait ? ».

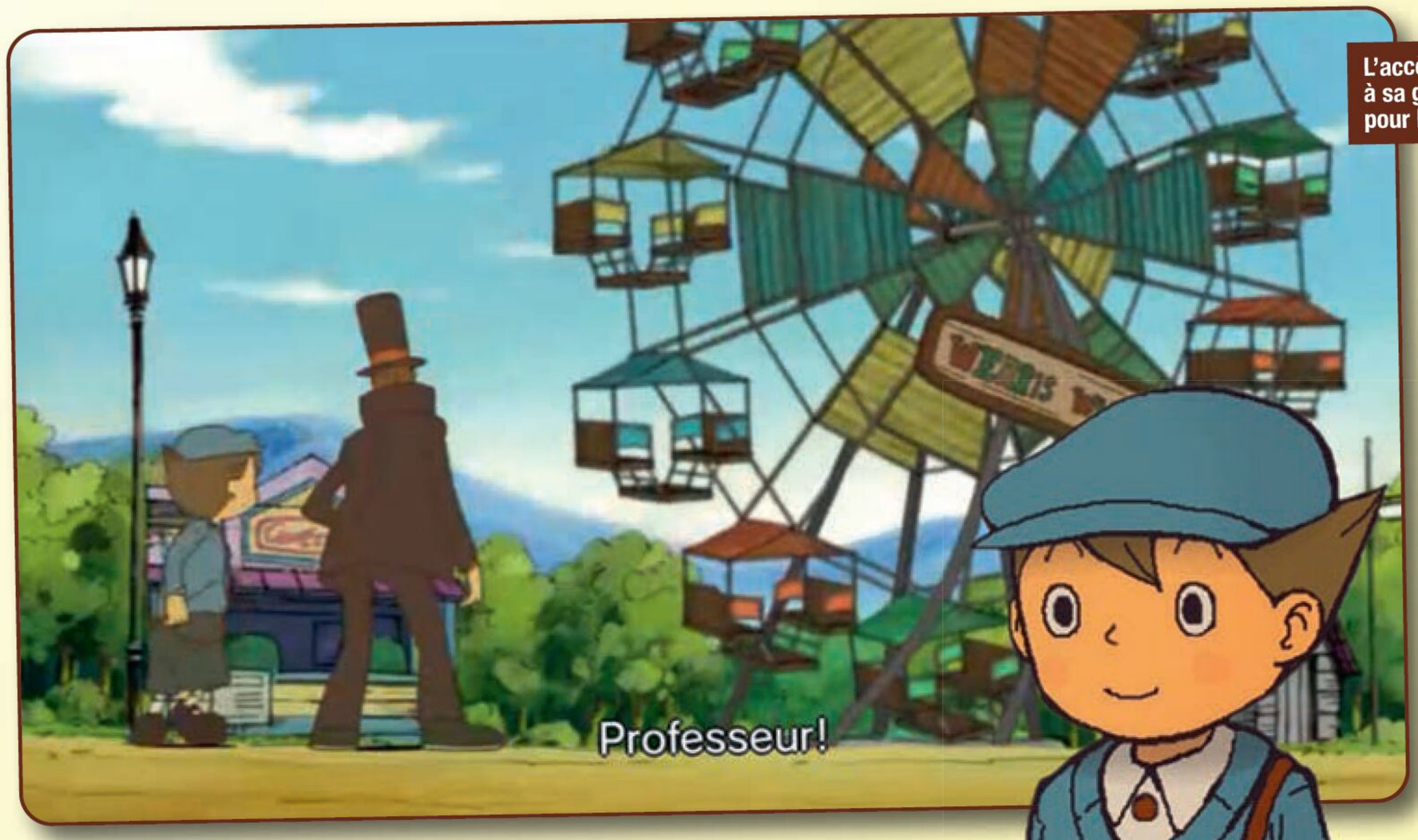
2 + 2 = ?

Il faut dire que certains problèmes sont plutôt corsés et demandent de la réflexion, de la logique, de l'esprit mathématique et de la déduction. Layton et Luke ne sont pas trop de deux pour résoudre des problèmes de maths niveau primaire, calculer des aires, réussir plusieurs parties de Taquin, visualiser des objets dans l'espace en faisant pivoter à 90° la console portable, établir des équivalences, etc. Leur résolution permet d'accéder à de nouveaux endroits du village et rencontrer de nouveaux habitants qui ont tous leur lot de nouvelles énigmes à proposer. Il est en tout cas impossible de terminer l'aventure sans en résoudre environ 80 sur un total de 135. Fort

"LAYTON EST L'EXACT OPPOSÉ D'UN MANIAC MANSION OU D'UN DAY OF THE TENTACLE !"


:074
30 Picarats
: 27
Quatre enfants étaient en train de jouer quand l'un d'eux a malencontreusement lancé la balle à travers la vitre de votre salon. Voici ce qu'ils ont à dire:
A: "C'est pas moi! Je n'ai rien cassé!"
B: "C'est moi qui ai cassé la vitre..."
C: "A n'a rien fait, je vous le jure!"
D: "B n'a pas cassé votre vitre, promis."
Vous savez pertinemment que le coupable vous ment. Ce n'est néanmoins pas le seul menteur et vous ignorez combien de ses camarades disent la vérité. Arriverez-vous à deviner qui a cassé votre vitre?
A B C D
1 2 3 Indices
Quitter
Notes

Certaines énigmes demandent de la réflexion et de la logique comme ici, où il faut trouver le coupable !



L'accès à l'ancien parc d'attractions et à sa grande roue marque une avancée pour Luke et le Professeur.

heureusement, il est possible de se faire aider par toutes sortes d'indices en dépensant des points nommés Picarats récoltés lors de la résolution de précédents casse-têtes. Luke et Layton peuvent également compter sur des charmes de résolution et des pièces SOS. Ces dernières servent à acquérir des indices supplémentaires servant à solutionner des énigmes particulièrement retorses, mais toujours logiques (Layton est l'exact opposé d'un Maniac Mansion ou d'un Day of the Tentacle !). Des aides bienvenues d'autant qu'en 2007/2008, il fallait attendre parfois des jours avant de récupérer les soluces en version papier ou internet. Quant aux énigmes oubliées ou non élucidées, elles sont précieusement conservées dans la maison de Mamie Mystère et accessibles à tout moment.

Luke et le Professeur récupèrent des objets pour décorer leur chambre sous les toits de l'hôtel.

LUDIQUE ET INGÉNIEUX

La sortie de ce Layton premier du nom s'est opérée sur Nintendo DS. Cette console était idéale pour ce style de jeu en « point and clic » grâce au stylet permettant de viser précisément chaque élément du décor, les personnages, les énigmes, etc. Et grâce à son double écran, vous bénéficiiez d'une vue globale du village (idéale pour toujours situer Luke et le Professeur) ainsi que d'une vue rapprochée de l'endroit où les deux compères se situaient. Ce système en double vue fut

DES JEUX... ET UN FILM

En 2009 est sorti l'excellent film d'animation Professeur Layton et la Diva éternelle réalisé par le concepteur d'anime Masakazu Hashimoto. Il met en scène le Professeur et Luke et l'on retrouve certains personnages de la saga, dont l'inspecteur Chelmey et le savant fou Don Paolo. Les deux compères vont devoir faire face à une bizarre intrigue dans laquelle la célèbre cantatrice Jenis Quatlane leur demande de l'aide après avoir aperçu le fantôme de sa meilleure amie défunte. Le film est disponible gratuitement sur YouTube. Il dure 1h40 est c'est un véritable régal. C'est par ici que ça se passe : https://bit.ly/4meP0wq.

Professor Layton et l'Etrange Village

par la suite repris lors de ses portages sur iOS et Android. D'ailleurs, à l'occasion de cet article, nous y avons rejoué avec grand plaisir à l'écran d'un iPad Apple 10ème génération. L'origine même de ce jeu hors pair fut initiée par la rencontre entre le PDG du studio Level 5, Akihiro Hino, et le professeur Akira Tago. Le premier était un grand fan du second, connaissait son parcours universitaire et avait lu nombre de ses ouvrages de casse-têtes. Il souhaitait développer un jeu à base d'énigmes diverses et variées à destination du grand public dans un univers 2D proche de la BD et qui devait mettre en scène un professeur et son jeune associé. Leur collaboration fut à l'origine d'un succès gigantesque, le jeu s'étant vendu à plus de 4,5 millions d'exemplaires à l'époque. Sa réussite commerciale est due à un mix entre une histoire qui effraye un peu les plus jeunes, des personnages plus vrais que nature et superbement croqués par les designeurs du studio, des dialogues intelligents dévoilant petit à petit le scénario, des énigmes, mais également tout un à-côté qui permet de s'évader de la trame principale.

Une référence sur DS

Le jeu ne se résume en effet pas uniquement à résoudre des énigmes, accéder à de nouveaux lieux et personnages pour finalement découvrir le fin mot de l'histoire. Au fil de leur enquête commune, Luke et le Professeur Layton récupèrent des morceaux d'un tableau de maître à assembler pour débloquer des énigmes bonus, obtiennent des objets venant meubler leur sordide chambre d'hôtel sous les toits, et collectionnent des « bricoles » qui vont petit à petit s'imbriquer pour former un drôle de chien robot qui dénichera les pièces SOS. Ils ont aussi accès à un journal de bord, pratique pour étudier les découvertes récemment mises au jour. Le jeu est divisé en chapitres et est ponctué de superbes scènes cinématiques soulignant les

Pour ne rien perdre de l'actu laytonesque

Si vous êtes un fan absolu de la série Layton, le wiki Fandom en français mérite une visite (https://bit.ly/4kTLG8A). Vous y trouverez les toutes dernières actus du dernier opus en préparation, le Nouveau Monde à vapeur, mais également des fiches détaillées sur les énigmes des différents jeux qui plus est classées par thématiques, des fiches sur les différents personnages ainsi que sur les différents lieux visités par les deux compères, etc. La version anglaise mérite elle aussi le détour, car elle est bien plus étoffée que la VF. Visitez-la à cette adresse : https://bit.ly/414FMub.

L'inspecteur Chelmey dans ses œuvres. Il raffole d'un dessert et c'est à vous de savoir lequel.

Plusieurs passages du jeu peuvent être assez terrifiants pour les plus jeunes !

:051
10 Picarats
: 22
Une ville ne compte que deux coiffeurs. Il n'y a aucune autre ville à proximité, donc tous les habitants viennent se faire couper les cheveux par l'une de ces deux personnes.
D'après ce que vous pouvez voir, à qui devriez-vous vous adresser pour votre nouvelle coupe?
A
B
1 2 3 Indices
Quitter
Notes

Cette énigme à s'arracher les cheveux n'est en fait pas compliquée après réflexion.

Ramón
Layton et Luke ont assisté en direct à l'enlèvement de Ramón par un étrange vieil homme.
Peu après, ils ont la surprise de voir Ramón revenir au manoir, mais celui-ci ne se souvient absolument pas d'avoir été enlevé.
Comment a-t-il pu oublier ce qui lui est arrivé?
01
02
03
04
05
06
07
08
Retour

Les principales questions restées sans réponse sont numérotées et marquent la progression dans le jeu.

À VOILE OU À VAPEUR ?

Faut-il résoudre une énigme pour connaître la date exacte de la sortie du dernier opus de Professeur Layton intitulé Le Nouveau Monde à vapeur ? À l'heure où nous écrivons, le site officiel de Nintendo se contente d'indiquer une année… 2025, le jeu étant visiblement toujours en cours de développement. Dans l'attente, on n'en sait déjà un peu sur l'aventure qui attend les deux compères, à savoir un monde régi par des machines à vapeur dans un environnement steampunk à la Dishonored. Les environnements sont époustouflants, les personnages et décors sont animés et les moments clés du jeu ont été créés en 3D. Quant aux énigmes imaginées par le groupe de médias japonais QuizKnock, elles semblent complexes à souhait !

"LE JEU NE SE RÉSUME EN EFFET PAS UNIQUEMENT À RÉSOUDRE DES ÉNIGMES."

moments forts. À chaque nouveau retour au jeu, une vidéo du type « Previously on Professeur Layton » résume brièvement les précédentes avancées. Et s'il vous prend l'envie de vous mesurer de nouveau aux énigmes les plus coriaces, pensez à aller faire un petit tour chez Mamie Mystère qui les tient au chaud. Vous pourrez également vous mesurer aux énigmes oubliées ou non résolues en évitant bien évidemment de visiter les dizaines de sites web affichant la réponse à ces dernières… Tricher n'est pas jouer ! Professeur Layton et l'Étrange Village est de fait une réussite de bout en bout, sur la forme comme sur le fond. Le plaisir d'y jouer en 2025 demeure intact, car il n'a absolument pas pris une ride en 17 ans. Alors, on s'y remet ?!

James Bond 007

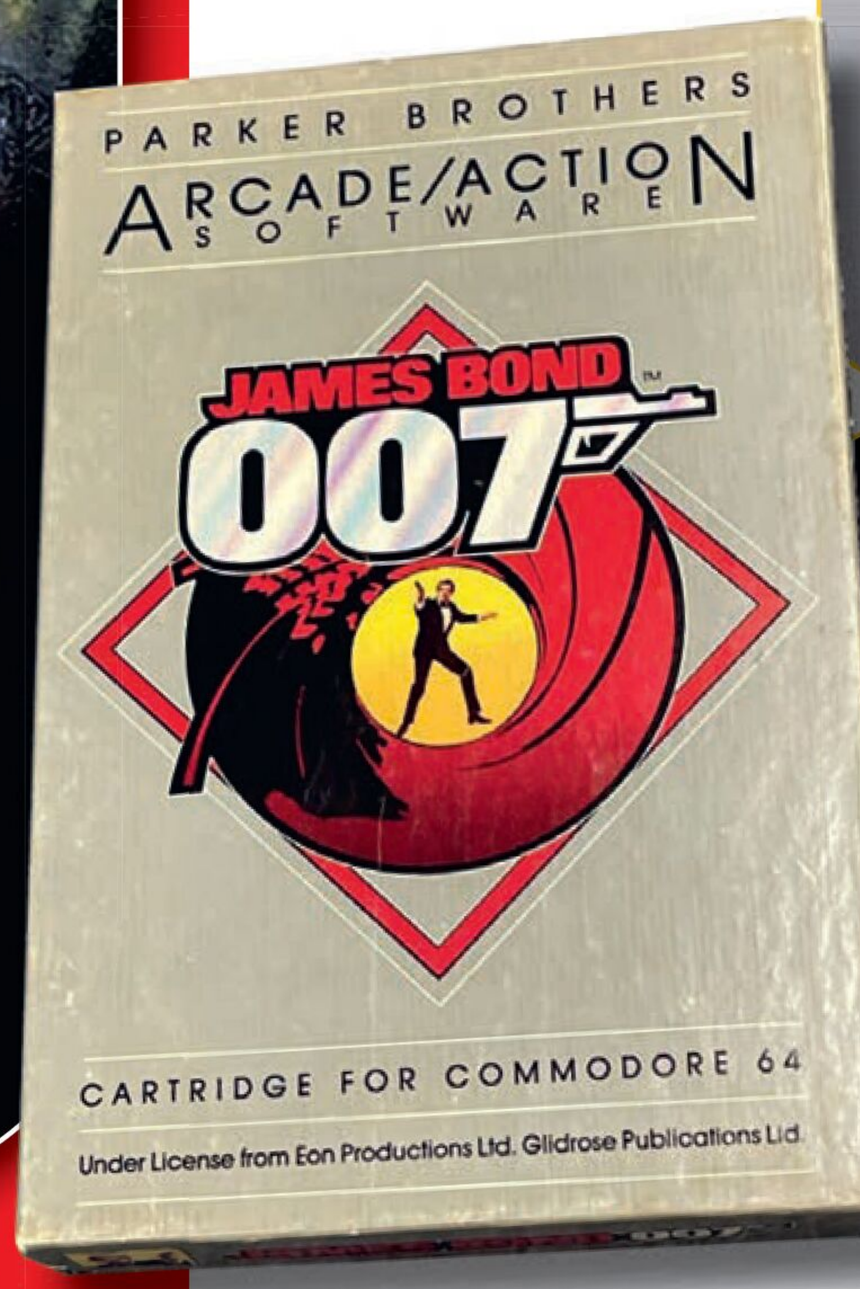
À l'épreuve des balles et du temps

En 2026, l'agent du MI6 reviendra sous le feu des projecteurs avec 007 First Light, une nouvelle aventure originale signée IO Interactive. Cela marquera ainsi officiellement, pour la première fois en l'espace de quatorze ans, le grand retour du héros de Ian Fleming au format jeu vidéo. À cette occasion, on vous propose donc de replonger dans l'histoire des adaptations de la franchise, qui a multiplié les copies plus ou moins réussies au fil des décennies. Matthieu Collin

Si les aventures de James Bond trouvent leurs origines dans la littérature dès 1953, il faudra naturellement attendre quelques années avant que l'agent secret, qui a vu sa popularité exploser au cinéma en 1962, ne trouve le chemin d'une industrie vidéoludique encore balbutiante. C'est alors entre les mains de Richard Sheperd, un développeur britannique, qu'il se voit offrir son premier jeu avec Shaken but Not Stirred, sorti en 1982 sur ZX Spectrum. Très sommaire, celui-ci prend la forme d'une aventure textuelle dans laquelle le héros tente d'empêcher un certain Dr. Death de détruire Londres à l'aide d'une ogive nucléaire. Rien d'extraordinaire donc, même si cela représentait déjà beaucoup pour l'époque. D'ailleurs, le fait est que ce premier titre, sorti uniquement au Royaume-Uni, restera finalement considéré comme une expérience non officielle, au contraire de James Bond 007 sorti l'année suivante

SHAKEN BUT NOT STIRRED
A James Bond Adventure
You are unexpectedly summoned by "M", the head of the Secret Service.
After Miss.Cashcoin has shown you into the office,"M"outlines the situation.
A jet fighter has mysteriously disappeared whilst on a training mission.
No wreckage has been found but it is known that the plane was carrying a nuclear missile
Your task is to locate the plane and its deadly
defuse the missile
Press any key to conti

Le nom « Shaken but Not Stirred » est une référence à la manière dont James Bond aime son Martini.

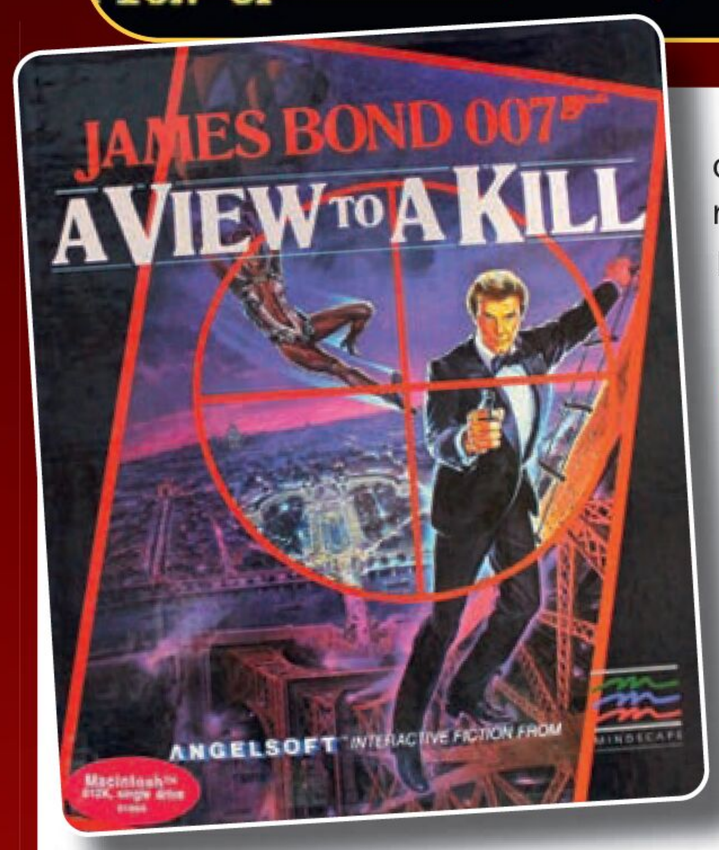


Dans James Bond 007, chacun des quatre niveaux est inspiré d'un film différent. Ici : Moonraker.

James Bond 007

Cela peut être difficile à percevoir en l'état, mais A View to a Kill est bel et bien un jeu James Bond.

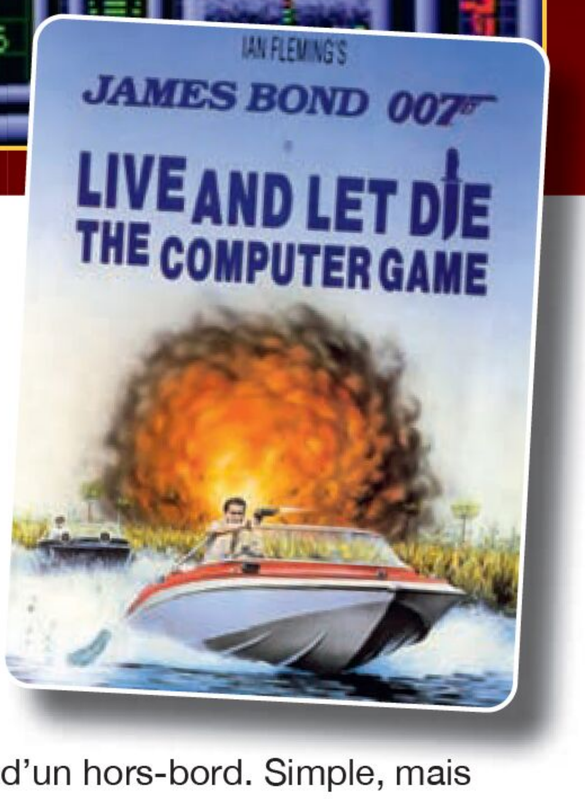
Live and Let Die n'avait à l'origine rien à voir avec James Bond, et a été relabellisé par Elite Systems à la demande de Domark.

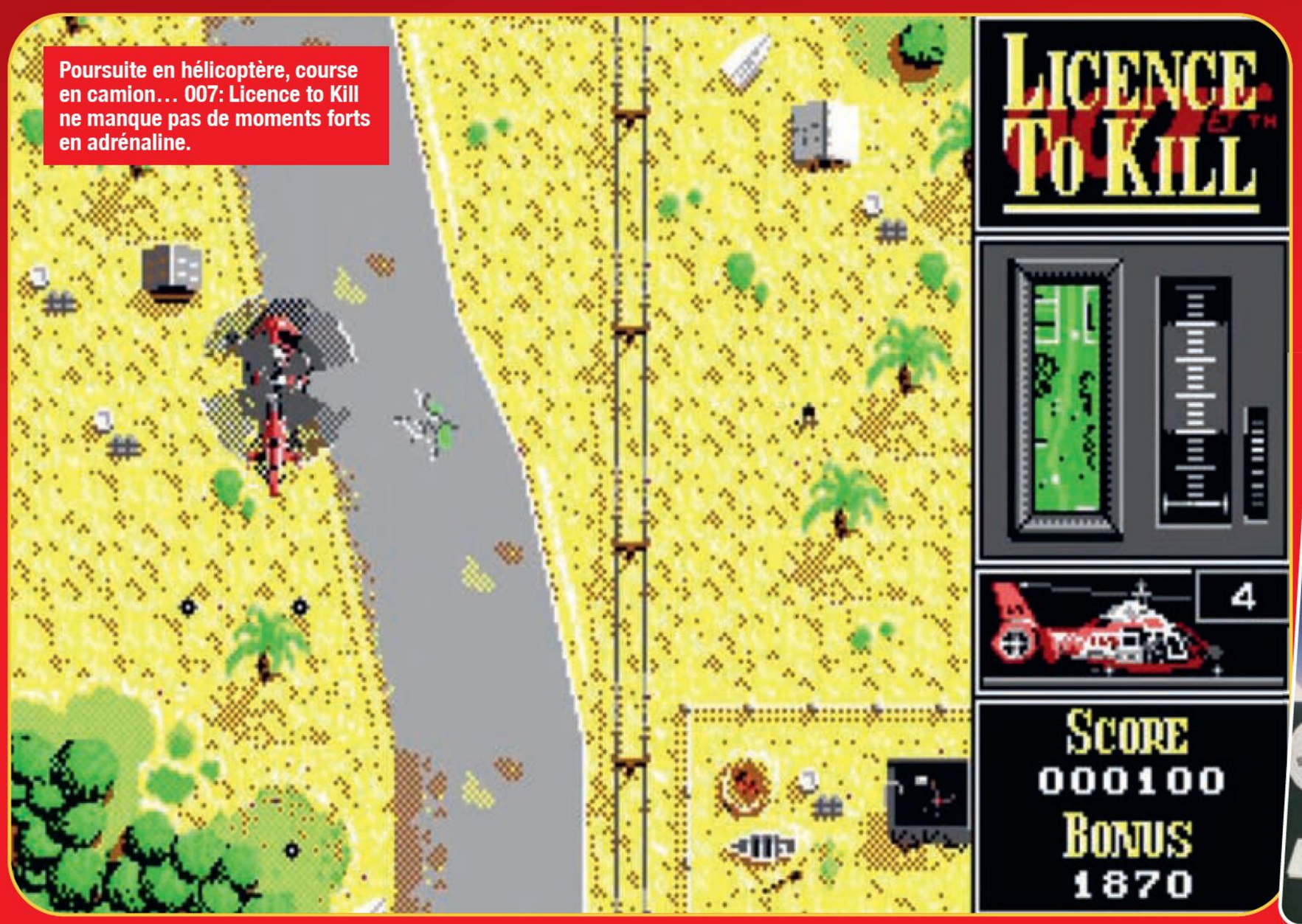


sur Commodore 64, ColecoVision et Atari 2600/5200. Dépassant le cadre du simple jeu textuel, Parker Brothers nous livre ici un véritable shoot 'em up à la Defender dans lequel on n'incarne pas vraiment le héros, mais plutôt un véhicule faisant à la fois office de voiture, d'avion et de sous-marin. Là encore, le résultat est plutôt austère, mais profondément ancré dans l'ère du temps.

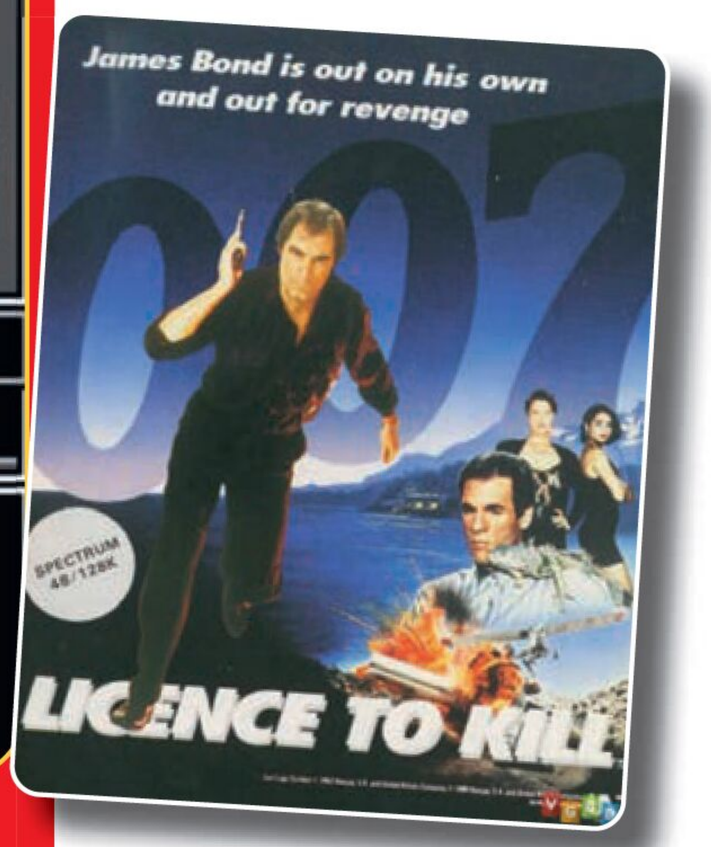
COUTEAU SUISSE DU MI6

Dès 1985, un premier tournant majeur s'opère toutefois dans l'histoire des jeux James Bond. Cette année-là sort en effet A View to a Kill qui, en plus d'être le premier jeu à être directement tiré d'un film, à savoir Dangereusement vôtre, est également le premier d'une longue série à être édité par Domark sur tout une gamme de micro-ordinateurs. Mêlant combats, exploration, collecte d'objets et même séquences en véhicule, il se veut d'ailleurs être la preuve de la rapidité avec laquelle le médium évolue à cette époque, puisqu'il s'apparente cette fois-ci à un véritable jeu d'action aux mécaniques plus poussées. Toujours pas au point de renverser la critique, certes, mais l'évolution est tout de même à souligner. Et de l'évolution, il y en aura jusqu'en 1992, date jusqu'à laquelle les sorties vont s'enchaîner presque sans temps mort. En 1987 sort The Living Daylight, développé par Sculptured Software et adapté du film Tuer n'est pas jouer. Prenant la forme d'un run & gun, il n'est toutefois pas fameux : monotone, répétitif, assez difficile, on a vu mieux. L'année suivante sort Live and Let Die, adaptation très libre du film Vivre et laisser mourir. Et pour cause, développé par Elite Systems, il s'agit en réalité d'un simple jeu de course dans lequel le but est d'esquiver des obstacles et d'abattre des ennemis au volant d'un hors-bord. Simple, mais plutôt efficace. En 1989 sort alors celui que l'on pourrait considérer comme le premier vrai succès des jeux James Bond : 007: Licence to Kill. Adapté du film Permis de tuer par Quixel, il prend la forme d'une expérience action/arcade mêlant phases de shoot, plongée sous-marine, ski nautique et autres poursuites en véhicules au sein de niveaux on ne peut plus variés. Un jeu plutôt riche qui vaut réellement le détour donc, au même titre que son successeur, The Spy Who Loved Me, qui repose sur la même formule. La différence étant que ce dernier, développé par The Kremlin en 1990, s'autorise alors quelques libertés par rapport au film L'espion qui m'aimait dont il est l'adaptation, en plus d'ajouter un peu de variété au gameplay. C'est





Poursuite en hélicoptère, course en camion… 007: Licence to Kill ne manque pas de moments forts en adrénaline.



AGENT DOUBLE

Sorti en 1990 sur Amiga, Atari ST et MS-DOS, 007 James Bond: The Stealth Affair est une œuvre on ne peut plus atypique dans l'univers de la franchise. Et pour cause, elle est la seule à ce jour dans laquelle James Bond reçoit ses ordres de la CIA au lieu du MI6. Cette bizarrerie s'explique alors par le fait que ce titre français, développé par Paul Cuisset et Delphine Software, n'est normalement pas un jeu James Bond. Il n'est d'ailleurs sorti sous ce label qu'aux États-Unis.

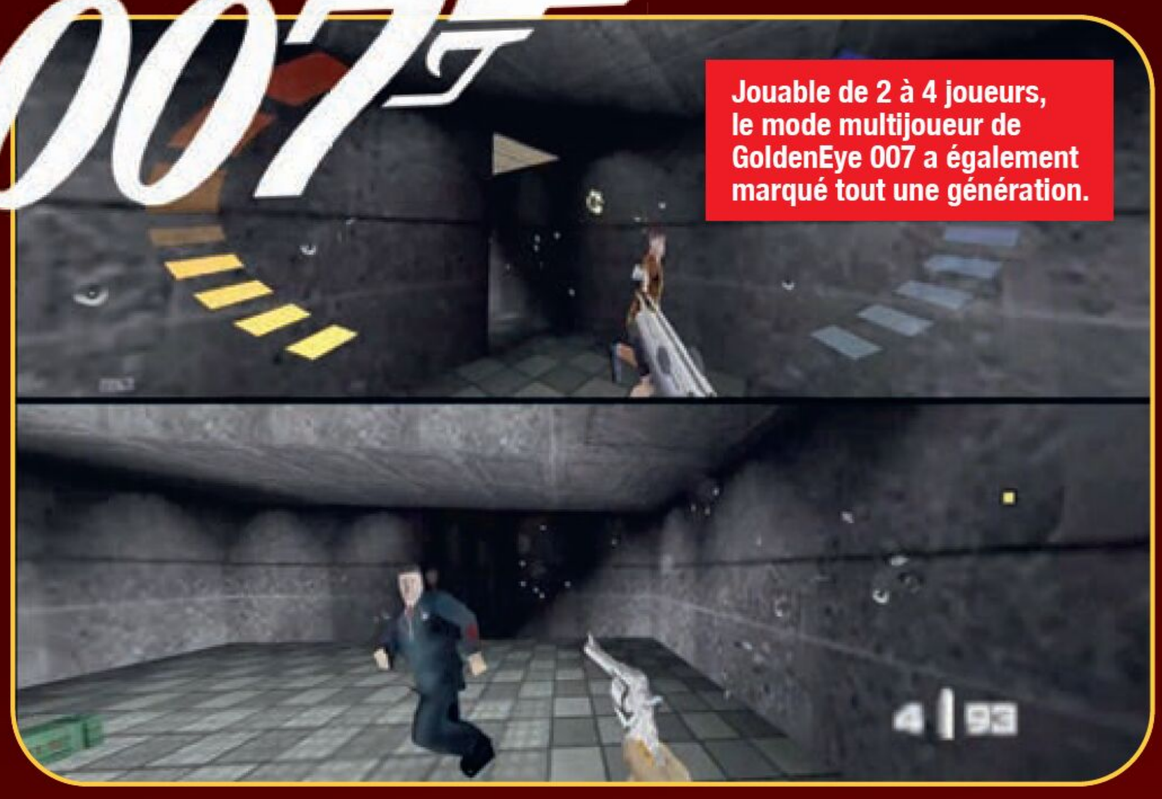
La version SNES de James Bond Jr. témoigne de la rapidité avec laquelle les graphismes évoluaient à l'époque.

DÈS 1985, UN PREMIER TOURNANT MAJEUR S'OPÈRE TOUTEFOIS DANS L'HISTOIRE DES JEUX JAMES BOND.

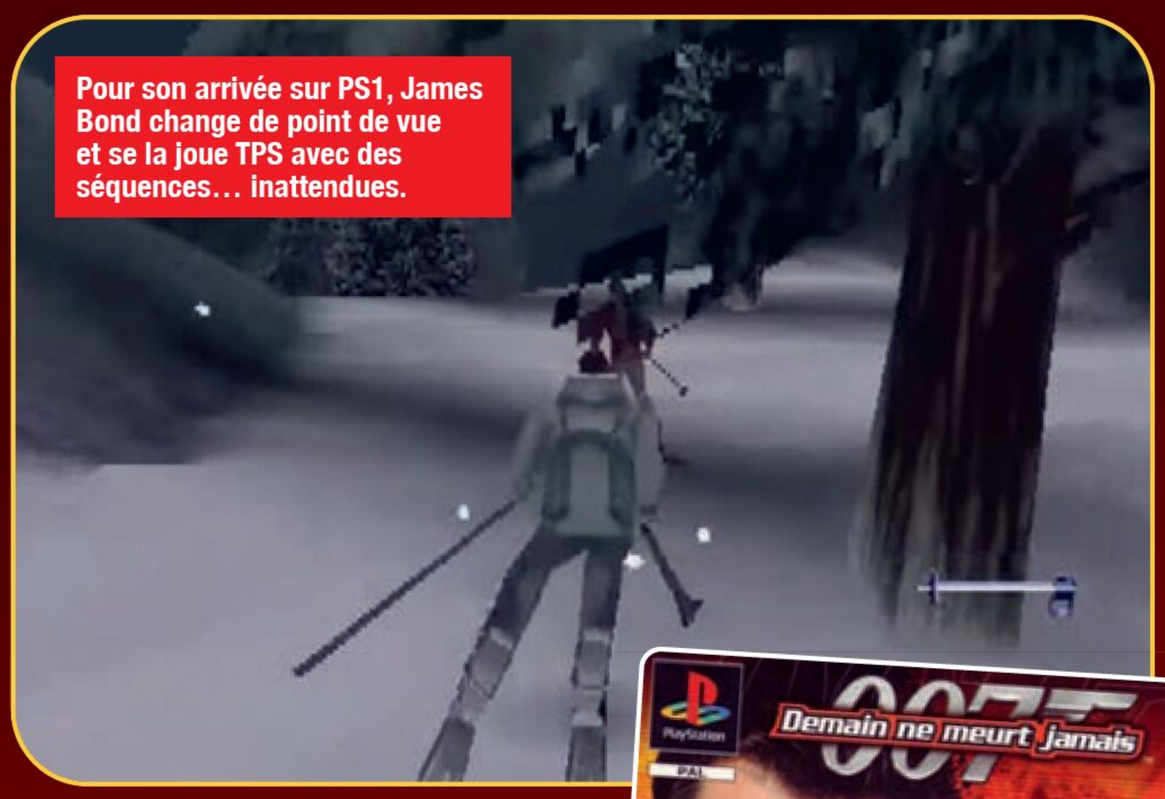
d'ailleurs ce même studio qui aura finalement l'honneur de développer le dernier jeu édité par Domark, James Bond 007: The Duel, qui sortira dès 1992 sur Mega Drive, puis peu après sur Master System et Game Gear. Et cette fois encore, la formule évolue, puisque The Kremlin nous livre un jeu mêlant action et plateforme dont l'objectif est de s'infiltrer dans des bases ennemies, d'y sauver des otages féminins, et d'armer une bombe pour détruire les lieux. Une expérience différente et quelque peu originale donc, qui permet alors à l'éditeur britannique de livrer une dernière cartouche réussie avant de confier le flambeau à d'autres compagnies. À commencer par THQ, qui sort justement la même année deux versions d'un même jeu baptisé James Bond Jr. Un titre qui, comme son nom l'indique, est une adaptation du dessin animé éponyme diffusé en 1991, dans lequel le héros n'est autre que le neveu de James Bond. La première version, développée par Eurocom Developments, voit alors le jour sur NES et prend la forme d'un shooter bardé d'énigmes et d'otages à sauver dans des niveaux au temps limité. La seconde, développée par Gray Matter sur SNES, se veut quant à elle plus orientée action, avec un accent accru sur les combats et les séquences en véhicules. Dans un cas comme dans l'autre, il en ressortira alors des aventures plutôt sympathiques, bien que loin d'être inoubliables en dehors de leur difficulté particulièrement relevée. Un fléau relativement courant dans les productions de cette époque, qui témoignent toutefois d'une chose : un véritable gap a été passé en termes de technique et de réalisation dans le jeu vidéo. Gameplay, graphismes, musiques : tout se développe, s'enrichit et s'affine à une vitesse hallucinante.

Peu attendu par les médias avant sa sortie, GoldenEye 007 a finalement pris toute l'industrie de court.

James Bond 007



Jouable de 2 à 4 joueurs, le mode multijoueur de GoldenEye 007 a également marqué tout une génération.



Pour son arrivée sur PS1, James Bond change de point de vue et se la joue TPS avec des séquences… inattendues.

Et c'est précisément ce qui permettra à James Bond, à l'issue d'un hiatus de cinq ans, de revenir quelques années plus tard avec fracas… sous la coupe de Nintendo.

GÉNÉRATION DORÉE

Après Domark et THQ, c'est en effet au tour de la firme japonaise de mettre la main sur les droits de la franchise, qui revient en 1997 avec GoldenEye 007 sur Nintendo 64. Il serait alors un doux euphémisme de dire à quel point ce nouveau titre signé Rare a représenté un véritable coup d'éclat. C'est simple, non content de rester aujourd'hui encore le meilleur jeu James Bond qui ait vu le jour, au point même d'avoir servi de modèle à bon nombre de ses successeurs, il s'est aussi et surtout imposé comme l'un des FPS les plus influents de son époque aux côtés du précurseur en la matière : DOOM. Car c'est bien là l'une des principales forces du jeu. Fini les expériences en 2D, et place désormais à une grande aventure en 3D dans laquelle le joueur ne se contente plus de jouer l'agent secret, mais de l'incarner. Rare, qui a eu la chance de pouvoir visiter le plateau de tournage du film éponyme pour l'occasion, sort alors les grands moyens. Missions aux objectifs multiples, arsenal varié et utilisation de nombreux gadgets se retrouvent notamment au cœur du gameplay, qui brille également par la liberté d'approche qu'il

GOLDENEYE 007 : CE NOUVEAU TITRE SIGNÉ RARE A REPRÉSENTÉ UN VÉRITABLE COUP D'ÉCLAT.

Dans cette séquence du Monde ne suffit pas, James Bond doit libérer des otages dans le métro londonien.

offre, propice à l'infiltration, la qualité de sa réalisation ou encore la présence de séquences inédites par rapport au film. Sans oublier non plus son mode multijoueur, qui occupera de longues soirées entre amis pendant longtemps. Bref, autant dire que personne n'avait vu venir le phénomène GoldenEye 007, qui a su prouver à l'industrie que oui, les consoles de salon sont aussi capables d'offrir des FPS de haute volée. Cela n'empêche cependant pas Nintendo de revenir, dès l'année suivante, à une expérience de plus petit calibre avec James Bond 007, un jeu Game Boy conçu par Saffire Corporation. Et s'il est alors difficile de passer après Rare, ce jeu portable, qui rappelle fortement la période Domark dans sa construction, s'en sort malgré tout avec les honneurs.

UNE FORMULE QUI SE CHERCHE

La génération dorée de Nintendo ne durera toutefois pas bien longtemps. Dès 1999, c'est en effet au tour d'Electronic Arts de récupérer les droits de la franchise, et ce pour près d'une décennie. Demain ne meurt jamais, adaptation du film éponyme, est alors le premier jeu de l'éditeur américain à voir le jour sur PS1. Et là encore, un grand changement s'opère. Car plutôt que de s'inscrire dans les pas de GoldenEye 007, Black Ops Entertainment, le développeur du jeu, fait au contraire tout son possible pour s'en distinguer. En résulte alors un TPS ne gardant la vue à la première personne que pour les phases de tir, tout en ajoutant au passage quelques séquences de ski et de conduite. Court, pas toujours bien pensé et surtout dénué de multijoueur, le jeu échoue toutefois à reproduire l'exploit de Rare. Non pas qu'il soit raté, mais il s'avère définitivement bien trop classique pour briller. Dès l'année suivante, EA confie donc Le monde ne suffit pas, inspiré du film du même nom, à Eurocom, qui se charge de le développer sur N64. Revenant à un format FPS dans la lignée de GoldenEye 007, il parvient alors à réunir le meilleur des deux mondes entre ce dernier, et les quelques nouveautés introduites dans le titre de Black Ops. Et s'il n'égale pas pour autant celui de Rare, le succès est cette fois-ci bel et bien au rendez-vous. En tout cas pour la version N64. Car la version PS1, justement développée par Black Ops et amputée de certains contenus, n'est pas aussi bien accueillie. Pas plus que la version Game Boy Color de 2n Productions, qui prend la forme d'un jeu 2D relativement moyen. Enfin, toujours en 2000 sort finalement 007 Racing, un jeu de combat motorisé développé par Eutechnyx sur PS1. Considéré comme un spin-off, il invite les joueurs à prendre le volant des véhicules les plus emblématiques de James Bond dans des missions aux objectifs variés. Le concept, intéressant sur le papier, est toutefois malheureusement plombé par une réalisation grossière qui manque cruellement d'ambition. Pour la franchise, l'arrivée de la sixième génération de consoles marque alors en quelques sortes le début d'une nouvelle ère. Pour la première fois depuis longtemps, EA décide en effet de s'éloigner des simples adaptations de films pour proposer de vraies histoires originales, parfois écrites par des auteurs ayant œuvré sur ces derniers. En 2001 sort ainsi 007 : Espion pour cible, premier jeu de cette nouvelle lignée développé par EA Redwood Shores sur PS2, Xbox et GameCube. À la différence de son scénario, qui confronte James Bond à un sombre complot impliquant des clones, ce premier titre nouvelle génération ne cherche toutefois guère à se différencier de ses prédécesseurs sur le plan du

GOLDENEYE 2.0

Si l'ère d'Activision n'est pas vraiment brillante d'un point de vue qualitatif, elle a tout de même permis à GoldenEye 007 d'avoir droit à un remake développé par Eurocom sur Wii, et n-Space sur DS. Le jeu, qui met cette fois-ci en scène Daniel Craig dans une version revisitée du scénario se déroulant entre les films Quantum of Solace et Skyfall, a alors été très bien accueilli malgré ses prises de risques. Il n'a cependant pas réussi à reproduire le succès du titre de Rare.

Non, cette bouillie de pixels n'est pas issue d'un GTA, mais bien de 007 Racing sur PS1.

James Bond 007

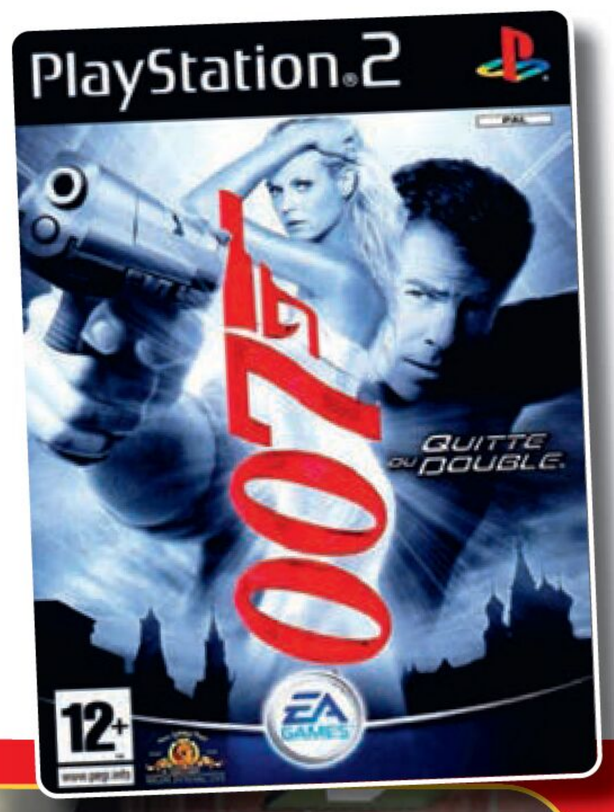
007: Espion pour cible introduit des phases de rail shooter, comme ici dans les rues de Bucarest.

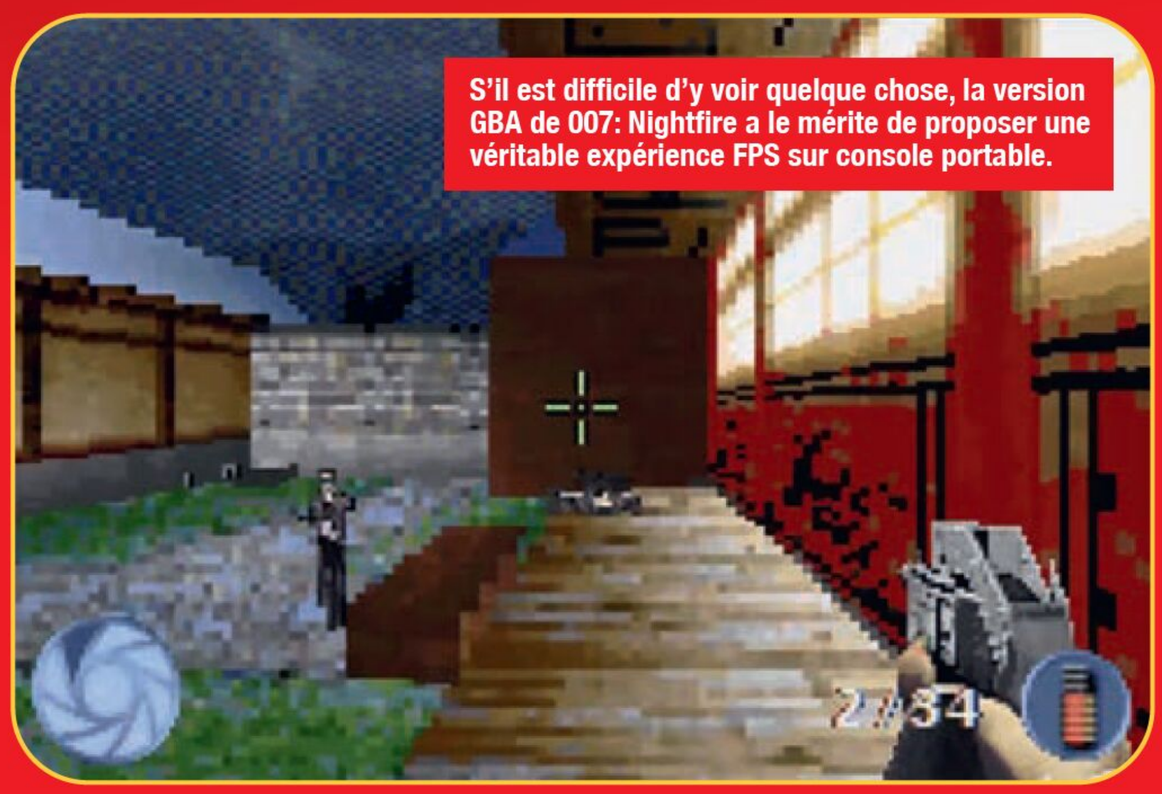
MISSION ANNULÉE

Avant de devenir le jeu que l'on connait aujourd'hui, 007 : Espion pour cible était supposé être une nouvelle adaptation du film Le monde ne suffit pas. Il devait alors comporter dix grands niveaux similaires à ceux de GoldenEye 007, avec la présence de séquences en bateau, en ski et même dans un casino. Sa sortie, initialement prévue pour fin 2000, a cependant été reportée à plusieurs reprises par EA, qui a préféré rebooter le projet pour en faire une production originale.

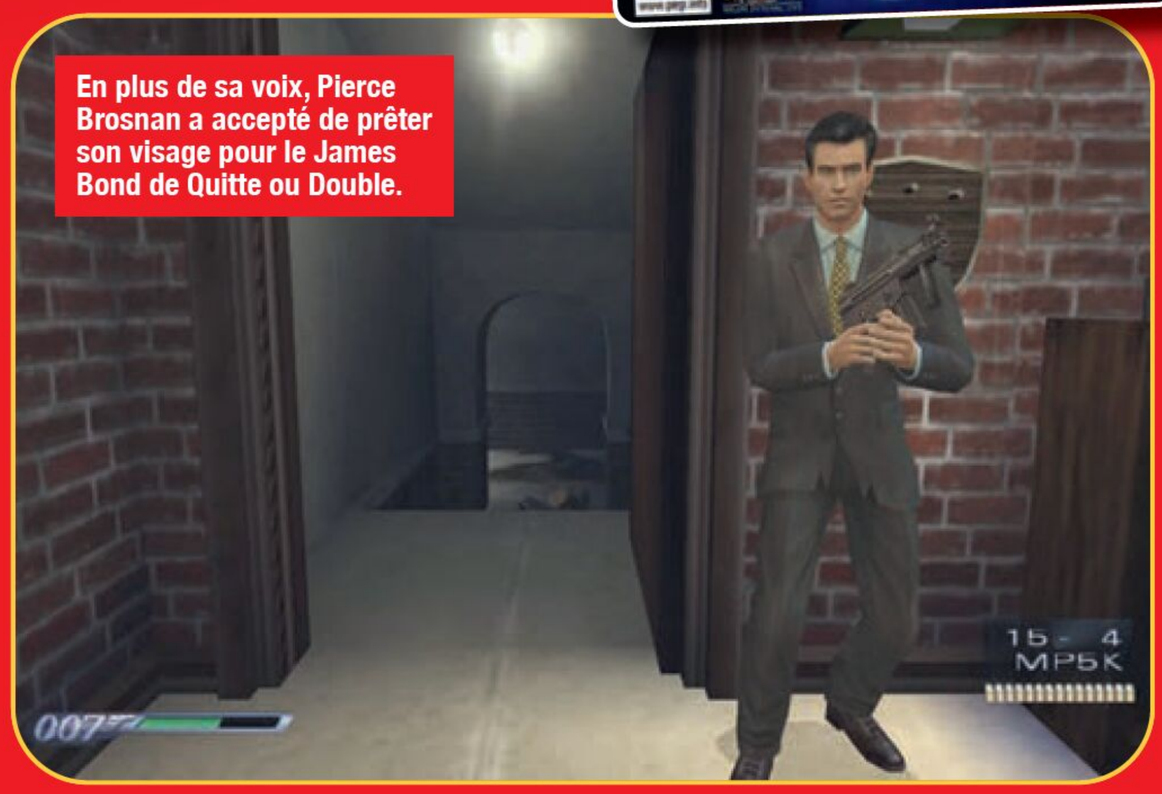
gameplay. Bien sûr, quelques nouveautés sont tout de même de la partie, avec notamment l'ajout de phases en rail shooter ou de « moments Bond », qui apportent une petite touche de scoring à l'expérience. Mais le reste, globalement, s'inscrit dans la stricte continuité du titre d'Eurocom sorti un an plus tôt. Et cela fonctionne. Avec cinq millions d'exemplaires écoulés, 007 : Espion pour cible devient très vite le second jeu le plus vendu de la licence. Dès 2002, EA poursuit donc sur sa lancée avec 007: Nightfire, qui marque justement le retour d'Eurocom à la barre. Et là encore, le succès est au rendez-vous. Sauf pour les versions PC et Game Boy Advance, respectivement développées par Gearbox Software et JV Games, qui sont quant à elles pointées du doigt pour leurs différences. Deux ans plus tard, une nouvelle rupture s'opère toutefois avec James Bond 007 : Quitte ou Double, qui s'impose comme un jeu spécial à bien des égards. Tout d'abord, sans pour autant être une adaptation de Meurs un autre jour, ce nouveau titre signé EA Redwood se veut être la suite du film de 2002. Pour l'occasion, de nombreux acteurs de ce dernier ont ainsi accepté de reprendre leur rôle, y compris Pierce Brosnan qui nous livre alors sa dernière performance dans la peau de l'agent du MI6.

Une grande première dans l'histoire des adaptations James Bond, qui n'avaient jamais eu le privilège d'avoir les acteurs originaux jusqu'à présent ! Ensuite, il s'agit aussi du deuxième jeu après Demain ne meurt jamais à prendre la forme d'un TPS. Mais contrairement à Black Ops, EA Redwood pousse ici la formule encore plus loin. Outre l'intégration d'un système de couverture durant les combats, le studio accroit notamment l'agilité du héros, qui est désormais capable de se défendre au corps-à-corps, de réaliser diverses actions contextuelles, d'utiliser davantage de gadgets ou encore de conduire de nouveaux véhicules. Sans oublier l'ajout d'un mode coopératif à deux joueurs, qui est lui aussi une grande première. Bref, autant de changements qui permettent finalement d'apporter un vrai vent de fraîcheur à une franchise quelque peu stagnante, ce qui lui vaut de très bons retours. C'est en revanche un peu moins le cas de la version GBA, développée par Griptonite Games, qui mise davantage sur l'infiltration que sur l'action dans une aventure au format 3D isométrique. Mais cela reste toujours mieux que GoldenEye: Au service du mal, qui s'imposera comme l'un des plus gros faux pas réalisés par EA. Car contrairement à ce que son nom peut laisser croire, le titre d'EA Los Angeles paru en 2004 n'a ni de lien avec le film





S'il est difficile d'y voir quelque chose, la version GBA de 007: Nightfire a le mérite de proposer une véritable expérience FPS sur console portable.



En plus de sa voix, Pierce Brosnan a accepté de prêter son visage pour le James Bond de Quitte ou Double.

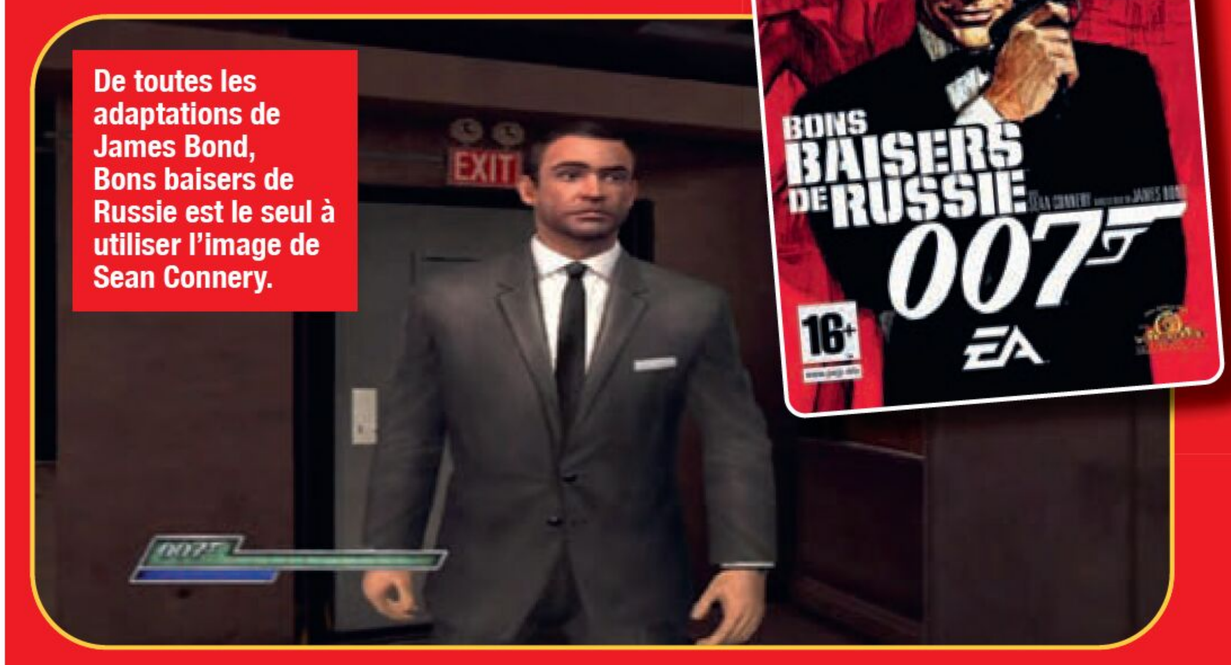
Contrairement aux versions PS3 et 360 conçues par Treyarch, la version PS2 de 007: Quantum of Solace opte pour une vue TPS.

MÊME AU FORMAT JEU VIDÉO, L'AGENT DU MI6 EST CAPABLE DU PIRE... COMME DU MEILLEUR.

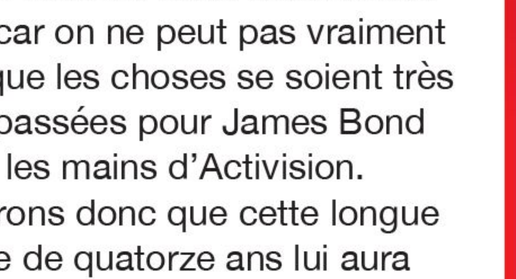
éponyme, ni de lien avec le jeu de 1997. Il s'agit en réalité d'un nouveau spin-off mettant en scène GoldenEye, un ancien agent du MI6 recruté par Auric Goldfinger pour assassiner son rival, le Dr. Julius No. Le problème, c'est que celui-ci a alors été annoncé par l'éditeur sous le nom de code « GoldenEye 2 », faisant ainsi miroiter aux joueurs une suite au hit de Rare. De fait, lorsque l'on se retrouve finalement avec un FPS moins percutant que ses prédécesseurs, dont le gameplay manque cruellement d'innovation et dont l'histoire est loin de faire l'unanimité, le résultat est forcément sans appel. Et ce peu importe la plateforme, puisque la version Nintendo DS développée par EA Tiburon & n-Space, sensiblement différente, n'est guère plus convaincante. Étonnamment, cela n'empêchera toutefois pas EA de considérer ce titre comme un succès commercial. Arrive enfin 2005, date à laquelle sort le jeu Bons baisers de Russie, qui sera alors le dernier titre de la série à être chapeauté par l'éditeur. Et pour l'occasion, EA Redwood mise avant tout sur la sécurité. Inspiré du film du même nom, auquel le studio apporte néanmoins de nombreux changements, ce nouvel opus reprend en effet peu ou prou la même formule que Quitte ou Double paru un an plus tôt. Et si cela continue naturellement de fonctionner, il est forcément plus difficile de se montrer aussi enthousiaste face à si peu d'évolution. On en retiendra ainsi surtout la présence de Sean Connery, qui a pour l'occasion accepté de renfiler le costume de l'agent secret pour la première (et dernière !) fois en l'espace de vingt-deux ans.

UNE PRÉ-RETRAITE DIFFICILE

Débute alors la dernière grande ère des jeux James Bond, qui reviendront trois ans plus tard entre les mains d'Activision avec 007: Quantum of Solace. Reprenant le scénario des films Casino Royale et Quantum of Solace, cette nouvelle adaptation, bien que pensée pour la PS3 et la Xbox 360, bénéficie alors tout de même d'une sortie sur PS2, Wii et DS grâce au travail d'Eurocom, Beenox et Vicarious Visions. Et contre toute attente, c'est d'ailleurs la version PS2 qui s'en sort le mieux, malgré une expérience qui reste globalement en demi-teinte sur l'ensemble des supports. Très répétitif, dépassé dans son approche, techniquement à la ramasse et surtout bordélique sur le plan narratif, on ne peut pas dire qu'il s'agisse d'une grande réussite. Le reste de l'histoire, qui se fera essentiellement sur les consoles de septième génération jusqu'en 2012, sera en revanche à découvrir une autre fois. Eh oui, il serait quand même malvenu de les aborder dans ce magazine dédié à nos chères consoles rétro, vous ne trouvez pas ? Cela dit, autant vous prévenir tout de suite : vous ne ratez assurément rien, car on ne peut pas vraiment dire que les choses se soient très bien passées pour James Bond entre les mains d'Activision. Espérons donc que cette longue pause de quatorze ans lui aura été bénéfique pour revenir au meilleur de sa forme l'an prochain. Car s'il y a bien une chose à retenir de ces pages, c'est que même au format jeu vidéo, l'agent du MI6 est capable du pire… comme du meilleur.



De toutes les adaptations de James Bond, Bons baisers de Russie est le seul à utiliser l'image de Sean Connery.



C'ETAIT IL Y A 23 ANS...

MAFIA
THE CITY OF LOST HEAVEN

Profitons de la sortie de Mafia : The Old Country pour revenir sur le premier épisode, sorti sur PC en 2002 (et sur consoles en 2004).

En 2002, Illusion Softworks (aujourd'hui 2K Czech) sortait Mafia : The City of Lost Heaven, un jeu qui marqua durablement l'histoire du jeu vidéo narratif. Dans un paysage vidéoludique dominé par le succès délirant de Grand Theft Auto III (2001), Mafia proposait une approche différente : un récit plus réaliste, une atmosphère cinématographique et un ancrage historique fort, inspiré des films de gangsters classiques. L'action se déroule dans les années 1930, dans la ville fictive de Lost Heaven, largement inspirée des Chicago et New York de l'époque. On y incarne Tommy Angelo, un simple chauffeur de taxi dont la vie bascule lorsqu'il croise la route de la famille Salieri. D'abord réticent, il finit par s'impliquer dans leurs affaires mafieuses, entre loyauté, violence et trahisons. Ce récit de l'ascension et de la chute d'un homme ordinaire fascina par son ton adulte et sa construction narrative, influencée par les films de Scorsese et de Coppola.

Contrairement à son grand rival GTA, Mafia imposait un gameplay plus rigide, avec des règles de circulation et une police strictes. Les véhicules étaient fidèlement modélisés d'après les automobiles des années de 1930 à 1938. Toutes ces caisses demandaient de l'anticipation et surtout du doigté.

Au départ, l'idée était d'utiliser le moteur physique de Driver mais finalement, c'est le LS3D qui fût choisi car il répondait aux exigences de développement.

Le joueur n'était pas un surhomme mais un simple exécutant au service d'une organisation, soumis à ses ordres et à ses dangers. La mise en scène contribua aussi au succès du jeu. Les cinématiques, doublées avec soin, portaient un récit intense, jalonné de moments marquants : le braquage du restaurant, la course-poursuite sous la pluie, ou encore la célèbre mission de la course automobile, restée dans les mémoires pour sa difficulté et dont beaucoup ont utilisé un «cheat» pour la terminer.

Chacune de ces séquences témoignait de la volonté des développeurs de créer une fresque dramatique plutôt qu'un simple bac à sable. Sur le plan technique, Mafia impressionnait par la richesse de son monde ouvert. Lost Heaven, avec ses quartiers distincts, ses tramways, ses ponts et son ambiance urbaine, offrait une immersion rare pour l'époque. Les détails architecturaux, les dialogues d'ambiance et la bande-son jazzy contribuaient à recréer une Amérique de la Prohibition crédible et vivante. Mais au-delà de ses qualités ludiques et techniques, c'est surtout la conclusion de Mafia qui frappa les joueurs [attention spoil, ndlr]. Là où beaucoup de jeux d'action optaient pour des fins triomphantes, le destin de Tommy Angelo rappelait la fatalité inhérente à la vie criminelle. «Monsieur Angelo ? Oui. Monsieur Salieri vous transmet ses hommages». Et boum ! Les 2 individus qui allaient le supprimer n'étaient autre que les 2 héros du futur Mafia II : Vito Scaletta et Joe Barbaro. Véritable œuvre marquante, Mafia : The City of Lost Heaven s'imposa comme un jalon important du jeu narratif. Son remake de 2020, Mafia: Definitive Edition, confirme l'importance du jeu original et permet à une nouvelle génération de découvrir l'histoire de Tommy Angelo.

"Les cinématiques, doublées avec soin, portaient un récit intense et marquant."

L'ambiance de Mafia reste un modèle du genre.

Bon courage pour gagner la course !

Les caisses, les flingues, les chapeaux, tout y est !

Passion FOOT !

PARIS CHAMPION D'EUROPE
+10 POSTERS
Les posters collectors du sacre historique
VOIR AU DOS
110%
#21 - Juillet / Sept. 2025
Le mag 110% stars
T'AS VU KVICKY, ON L'A GAGNÉE SANS TOI !
LA VICTOIRE DU PSG SANS MOI ? C'EST TROIS FOIS RIEN...
KVARATSKHELIA
SES 10 POINTS FORTS !
YAMAL
PORTRAIT... INSOLITE !
LEURS TOPS ET LEURS FLOPS 2025
Quand nos stars préférées sont capables du meilleur... et du pire !
MARTINEZ
PORTRAIT COLLECTORS

DRIBBLE!
CADEAU CADEAU
+10 POSTERS DE FOLIE !
VOIR AU DOS
MAILLOTS 2025-2026
NOTRE SÉLECTION POUR LA REPRISE
DRIBBLE! MAG
#20 / JUILLET - SEPTEMBRE 2025
EN TOUT CAS, J'AI UNE PLUS GRANDE BOUCHE QUE TOI OUSMANE !
LE DUEL RONALDO MESSI QUI EST LE MEILLEUR ?
ÇA AIDE UN 1er TROPHÉE POUR ÊTRE BIEN CLASSÉ ?
MARQUINHOS
PASSE AU SCAN
LES 20 TRUCS À SAVOIR SUR CHEVALIER
NOTRE TOP 100 2025
LES FOLLES ANNÉES RAPHINHA
HAKIMI
PORTRAIT EN CHIFFRES
LES TAULIERS, LES SURPRISES, LES PETITS NOUVEAUX... ILS SONT TOUS LÀ !
POGBA IS BACK...!
BONNE PIOCHE OU PAS ?
RODRIGO MORA
LE NOUVEAU CRACK DU PORTUGAL !
EKITIKE
DE REIMS JUSQU'AU SOMMET !
RABIOT
POINTS FORTS
POINTS FAIBLES

N°1
LE NOUVEAU MAG DE FOOT AU TOP !
+4 POSTERS XXL
VOIR AU DOS
TOP GOAL
#01 Août - Octobre 2025
Les 30 infos top sur ADRIEN RABIOT
NOTRE SÉLECTION... ÉTINCELANTE !
LES 50 QUI VONT ENFLAMMER 2025 2026
CRAMPONS DE LÉGENDE
TOTAL 90!!!
Le retour des années 2000
COLE PALMER
Ses 10 points forts
RONALDO VS MESSI
Ils n'ont pas dit leur dernier mot !
NUMÉRO 1 - A0ÛT/OCTOBRE 2025

FOOT! JEUX & QUIZ
CADEAU ! GÉNIAUX ! EXCLUSIFS !
UN SUPER JEU + 11 POSTERS
Remporte la Ligue 1 10% FOOT !
Dembélé, Mbappé, Yamal, Doué, Vitinha...
VOIR AU DOS
110% FOOT!
Plus de 200 questions sur l'actu de tes stars et équipes préférées
Le mag 110% stars
HORS-SÉRIE
Labyrinthes
Pêle-mêle
7 erreurs
et plus encore !
SPÉCIAL JEUX & QUIZ
DES HEURES ET DES HEURES DE JEUX, DE TESTS, DE FUN !
MDR!
LOL!
FUN!

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

GAMER LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO

RETRO

NUMÉRO 37 - OCTOBRE-DÉCEMBRE 2025

L 13296 - 37 - F: 7,90 € - RD

BEL/LUX : 8.50€ - CH : 13.40 CHF – DOM/S : 8.90